

**DESARROLLO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA
ADAPTACIÓN DE HISTORIETAS A PIEZAS DE ANIMACIÓN**

MICHELLE ALEJANDRA MOTATO NÚÑEZ

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE.
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013**

**DESARROLLO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA
ADAPTACIÓN DE HISTORIETAS A PIEZAS DE ANIMACIÓN**

MICHELLE ALEJANDRA MOTATO NÚÑEZ

**Proyecto de Grado para Optar por el Título de Diseñadora de la
Comunicación Gráfica**

**Director
ANDRÉS FABIÁN AGREDO RAMOS
Magister en Diseño y Creación Interactiva**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE.
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2013**

Nota de aceptación:

**Aprobado por el Comité de Grado
en cumplimiento de los requisitos
exigidos por la Universidad
Autónoma de Occidente para
optar al título de Diseñadora de la
Comunicación Gráfica.**

BEATRIZ ROA

JURADO

JAIME LÓPEZ

JURADO

Santiago de Cali, 12 de Julio de 2013

Este trabajo se lo dedico a todos los integrantes de las familias Núñez, Medeiros, Osorio, y Tovar-Castaño, quienes con su apoyo y cariño incondicional, evitaron que cayera al fondo y me mantuvieron con las esperanzas arriba a pesar de todos los obstáculos vividos durante este periodo de mi vida.

A mi padre, que a pesar de tener una visión diferente del mundo creyó en mis sueños, a mi madre que con nerviosismo caminó conmigo cada paso de esta carrera. A mis cuatro hermanas, Laura, Karolin, Carolina y Viviana que sin ellas, mi futuro habría sido incierto.

Y finalmente le dedico este trabajo a Mila, mi angelito de cuatro patas que mientras estuvo con nosotros, sólo nos trajo momentos de alegría.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis profesores, que con su infinita paciencia me guiaron para alcanzar este objetivo, a Andrés Agredo quien luchó por el proyecto inclusive cuando no se veía una salida posible.

También estoy agradecida con quienes entraron y salieron de mi vida durante estos años universitarios, a quienes pusieron piedras y obstáculos en el camino, ¡Gracias!, porque ahora soy una persona mucho más fuerte.

Pero estos agradecimientos van principalmente dirigidos las personas quienes me apoyaron desde el comienzo de esta montaña rusa: a Viviana Medeiros por sus múltiples asesorías y paciencia, a Carolina Osorio por colaborarme a organizar mis ideas y trasladarlas al papel de forma coherente, por las múltiples charlas motivacionales agradezco a Karolin Castaño y a Laura Motato por los regaños cariñosos cuando eran necesarios.

No puedo irme sin dejar de agradecer a la banda sonora que me acompañó durante estos años, la música de múltiples artistas que sirvieron como catarsis a través todas las etapas de este proyecto.

*“They have no idea what I can do in a minute’s time,
Break down the walls of the maze and run through the finish line
Life is like a maze, when I’m flippin’ through the pages
Life, I’m just amazed when I’m flipping through the pages
M-A-Z-E life is amazing”*

-Maze: Tablo /MYK /Dumbfoundead

CONTENIDO

RESUMEN	13
INTRODUCCIÓN	17
1.DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.3. PREGUNTAS ESPECÍFICAS	19
2. JUSTIFICACION	20
3. OBJETIVOS	22
3.1. OBJETIVO GENERAL	222
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	22
4. MARCOS REFERENCIALES	23
4.1. MARCO TEÓRICO	23
4.1.1. Creando Historias, El Mundo de la Historieta.	23
4.1.2. Los recursos de la narración gráfica como herramientas para comunicar.	24
4.1.3. un poco de historia de la narrativa gráfica.	25
4.1.4. La animación, un soplo de vida.	27
4.1.5. Conociendo una historia animada.	28
4.1.6. ¿Que elementos comunican? Una mirada a los recursos narrativos y visuales?	31
4.1.7. Planeando la representación visual, el diseño de imagen.	31
4.1.8. Color, línea, expresión y unicidad.	332
4.1.9. Simulando la realidad, la importancia del movimiento.	332
4.1.10. La percepción sonora, el valor de los Sonidos.	36
4.1.11. Comunicación entre múltiples personajes, Incorporando los diálogos.	36

4.1.12.	Efectos de sonido y su trascendencia en la animación.	37
4.1.13.	Bandas sonoras, ambientando los momentos.	37
4.1.14.	¿Cómo se interpreta una animación? ¿La reacción del espectador?	37
4.1.15.	Transformando historias, una mirada a la adaptación.	38
4.1.16.	Entrando en materia, definición de adaptación.	39
4.1.17.	La inspiración ¿En dónde nace?, una mirada a las fuentes de adaptación.	39
4.1.18.	Tipos de adaptación según su extensión.	41
4.1.19.	Diferentes narrativas ¿Que NO es adaptación?	41
4.2.	MARCO CONTEXTUAL	42
5.	DISEÑO METODOLÓGICO	44
5.1.	LAS FUENTES DE INVESTIGACIÓN	44
5.2.	PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	44
5.3.	PROPUESTA DE PROTOCOLO DE ADAPTACIÓN	46
6.	RESULTADOS	48
6.1.	ADAPTACIÓN DE GUION	48
6.1.1.	Idea.	51
6.1.2.	Diégesis.	51
6.1.3.	Sinopsis.	51
6.1.4.	Storyline.	52
6.1.5.	Tramas maestras.	52
6.1.6.	Paradigma.	52
6.1.7.	Personajes.	53
6.1.8.	Escaleta.	54
6.2.	PROCESO DE PREPRODUCCIÓN	52
6.2.1.	Revisión de estilos.	56
6.2.2.	Evolución del Personaje.	56
6.2.3.	Desarrollo de entornos.	59
6.2.4.	Guion técnico.	61
6.2.5.	Storyboard.	62
6.2.6.	Colorboard.	63
6.2.7.	Arte conceptual .	67
6.2.7.1.	Referentes de arte conceptual.	69
6.2.8.	Integración de personajes y entornos:	87

6.2.9. Pruebas de movimiento.	88
7. CONCLUSIONES	92
8. RECOMENDACIONES	94
BIBLIOGRAFÍA	96

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Gertie the Dinosaur, Winsor Mc Cay 1914	28
Figura 2. Primeras animaciones de Walt Disney	29
Figura 3. Ejemplo de animación 1 -Pose a pose	33
Figura 4. Ejemplo de animación 2 –Straight a head	33
Figura 5. Ejemplo de animación 3 -Rotoscopia	34
Figura 6. Ejemplo de animación 4 – Squatch & stretch	35
Figura 7. Ejemplo de animación 5- Metamorfosis o morphing	35
Figura 8. Corrientes de adaptación – Jose Luis Sánchez Noriega	40
Figura 9. Propuesta de protocolo de adaptación de historieta a medio audiovisual animado.	47
Figura 10. Tira cómica seleccionada 1	49
Figura 11. Tira cómica seleccionada 2	50
Figura 12. Diseños y expresiones iniciales de Cañabrava por el Maestro Jaime López	57
Figura 13. Rediseño y vistas múltiples de Cañabrava.	57
Figura 14. Hoja de modelo 1: Versión vectorizada de algunas expresiones faciales en el rediseño de cañabrava, vista desde diferentes ángulos.	58

Figura 15. Hoja de modelo 2: Proporciones físicas del personaje, versión vectorizada en vistas múltiples, se incluyen las vistas $\frac{3}{4}$ posterior, frontal, posterior, perfil y $\frac{3}{4}$ frontal.	58
Figura 16. Hoja de modelo 3: Vocalización de fonemas del personaje con vistas de $\frac{3}{4}$ y frontal	59
Figura 17. Mapa geográfico en donde se muestran los entornos de la h.	60
Figura 18. Extracto del guion técnico	62
Figura 19. Storyboard	63
Figura 20. Exploración de contornos y sombreado en el personaje	64
Figura 21. Paleta de colores para los personajes	65
Figura 22. Paleta de colores para los entornos	66
Figura 23. Colorboard en donde se gráfica la narración de forma cromática	67
Figura 24, 25, 26, 27 Exploración inicial de arte conceptual (1 – 2 – 3 - 4	68
Figura 28, 29, 30, 31 Propuesta de arte conceptual (5 – 6 – 7 - 8)	69
Figura 32. Exploración inicial del Arte Conceptual 9	69
Figura 33. Exploración de pinceles y texturas	80
Figuras 34, 35.Segunda serie de arte conceptual (1- 2)	81
Figuras 36, 37, 38.Segunda serie de arte conceptual (4 – 5 - 6)	82

Figuras 39, 40. Asesoría de ilustración (1 - 2)	83
Figuras 41, 42. Propuestas posteriores a la asesoría de ilustración (1 -2)	84
Figura 43. Arte conceptual final, fondo 1 – claro del bosque	85
Figura 44. Arte conceptual final, fondo 2 – sendero entre colinas	85
Figura 45. Arte conceptual final, fondo 3 – punto intermedio entre colinas	86
Figura 46. Arte conceptual final, fondo 4 – lugar de reunión de los persons	86
Figura 47. Arte conceptual 5, detalle de nubes aplicadas en el fondo 1	87
Figuras 48, 49. Integración de personajes y entornos (1 – 2)	88
Figura 50. Prueba de movimiento con niño de 9 años– Juan Esteban G.	89
Figura 51. Pruebas de movimiento de rotoscopia 1	89
Figura 52. Pruebas de movimiento de rotoscopia 2	90
Figura 53. Ciclo de corrido, animado cuadro a cuadro	90
Figura 54. Animación con pivote en Flash - Expresión facial	91

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo A	70
Tabla 2. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo B	71
Tabla 3. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo C	72
Tabla 4. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo D	73
Tabla 5. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo E	74
Tabla 6. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo F	75
Tabla 7. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo G	76
Tabla 8. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo H	77
Tabla 9. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo I	78

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS	99
ANEXO 2. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 1	100
ANEXO 3. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 2	101
ANEXO 4. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 3	102
ANEXO 5. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 4	103
ANEXO 6. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 5	104
ANEXO 7. GUION LITERARIO "LOS CUIDAPALOS" – PAGINA 6	105
ANEXO 8. HOJA DE PERSONAJE - HELECHO	106
ANEXO 9. HOJA DE PERSONAJE – CHONTADURO	107
ANEXO 10. HOJA DE PERSONAJE - CARBONERITO	108
ANEXO 11. HOJA DE PERSONAJE - CHIMINANGO	109
ANEXO 12. HOJA DE PERSONAJES - TOTUMITO	110
ANEXO 13. HOJA DE PERSONAJES - CAÑABRAVA	111
ANEXO 14. HOJA DE PERSONAJES – DISEÑO ACTUALIZADO.	112

ANEXO 15. HOJA DE PERSONAJES ACTUALIZADA CAÑABRAVA	113
ANEXO 16 HOJA DE PERSONAJES ACTUALIZADA CARBONERITO	114
ANEXO 17 HOJA DE PERSONAJES ACTUALIZADA CHIMINANGO Y TOTUMITO	115
ANEXO 18. HOJA DE PERSONAJES ACTUALIZADA HELECHOS Y CHONTADURO	116
ANEXO 19. STORYBOARD-1	117
ANEXO 20. STORYBOARD-2	118
ANEXO 21. STORYBOARD-3	119
ANEXO 22. STORYBOARD-4	120
ANEXO 23. STORYBOARD-5	121
ANEXO 24. STORYBOARD-6	122
ANEXO 25. GUION TÉCNICO-1	123
ANEXO 26. GUION TÉCNICO-2	124
ANEXO 27. GUION TÉCNICO-3	125
ANEXO 28. GUION TÉCNICO-4	126
ANEXO 29. GUION TÉCNICO-5	127

ANEXO 30. GUION TÉCNICO-6	128
ANEXO 31. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 1	129
ANEXO 32. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 2	129
ANEXO 33. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 3	130
ANEXO 34. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 4	130
ANEXO 35. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 5	131
ANEXO 36. PROPUESTAS EXTRAS ARTE CONCEPTUAL 6	131

RESUMEN

Este trabajo consiste en diseñar un protocolo de producción para la adaptación de historietas y cómics a formatos animados, permitiendo así, actualizar estas historias para los públicos infantiles de esta generación, los cuales están más influenciados por el manejo de herramientas mediáticas que se enfocan principalmente en el contenido audiovisual.

El proyecto se fundamenta en analizar los diferentes procesos de adaptación que existen, para posteriormente implementar un protocolo de producción, la cual suministre herramientas que permitan al creador de productos animados una forma más eficaz para desarrollar productos audiovisuales, en donde se evidencian las diversas etapas de pre producción desde sus primeras fases, de esta manera, se busca brindar un aporte a futuros realizadores para que logren consolidar una base sólida que facilite el progreso en las etapas de producción y post producción.

Durante la realización de este proyecto, se elaboró un paralelo teórico / práctico con el objetivo de validar cada etapa incluida en la propuesta. Desarrollando así todas las etapas que se incluyen en un proceso de preproducción, generando la posibilidad de participar en las diferentes convocatorias de fomento al desarrollo audiovisual que se están presentando en el país.

Palabras Claves: Historieta, adaptación, formato animado, producción, metodología, pieza animada.

INTRODUCCIÓN

El problema que se observa en la actualidad es que el ámbito de la animación se buscan nuevos referentes de historias para su desarrollo en movimiento y se recurre al uso de historietas o cómics como su recurso primordial; lo que sucede en muchos campos audiovisuales, no solo cinematográficos sino también animados es que se carece de unos lineamientos metodológicos que determinen una eficacia para la producción de piezas animadas o audiovisuales.

La animación en la actualidad necesita un acercamiento a las metodologías del diseño y al concepto de diseño de animación ya que de esta manera se optimizan procedimientos y claridad en el mensaje teniendo como resultado una obra más pertinente con el objetivo comunicacional que se le han adjuntado.

De esta manera un objetivo que se busca lograr por medio de este proyecto de grado es generar una propuesta metodológica adecuada para adaptar historietas y aplicarlos al diseño de animación, llevando dicha propuesta a la etapa de pre-producción, generando así un acercamiento entre el diseño y la animación para que estas se definan en un ámbito de la investigación en el diseño.

Uno de los posibles aprovechamientos que pueden existir dentro del tipo social y de diseño es observar cómo una propuesta metodológica de adaptación tiene el potencial para rescatar historietas y cómics de la región vallecaucana y colombiana los cuales se encuentran archivados y darles una nueva oportunidad para que los nuevos públicos puedan apreciar estas historias por los por medio de piezas de comunicación audiovisual.

En cuanto a la metodología usada para la elaboración de este proyecto se plantea en líneas (formal y conceptual) en donde se hace un proceso de recolección de datos, interpretación de los mismos y donde se concluyen nuevas nociones para hacer una propuesta metodológica luego testeada hasta la etapa de pre-producción para de esta manera se puedan así alcanzar los estándares y prerequisites de distintas convocatorias con incentivos cinematográficos.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la actualidad se puede observar que en el campo de la animación suceden bastantes adaptaciones literarias. Un campo que se viene explorando en pequeños pasos es la adaptación desde historietas o relatos gráficos en donde podemos encontrar casos como Persépolis, Waltzwith Bashir, TinTin, Tarzan y en casos latinoamericanos de antaño como Mafalda, Patoruzú y Súper Hijitus en donde se abarcan diferentes técnicas y estilos narrativos.

En el ámbito de la adaptación a medios audiovisuales y según Pablo Echart: ~~Históricamente~~, en el proceso de desarrollo de guiones, las adaptaciones han tenido tanta importancia como las propias historias originales. A pesar de esta sobresaliente posición, no abunda la literatura científica sobre la adaptación cinematográfica¹.

Esta situación también afecta al campo de la animación, ya que al no tener una forma sistematizada para adaptar nuevas historias, todo su proceso de creación se ve condicionado por las falencias que ocurren desde sus primeras etapas, desde el guion literario, guion técnico y el storyboard perjudicando de manera notoria las variables básicas dadas en un proceso de animación exitoso.

De esta manera se identifica la carencia de una metodología enfocada en el diseño de animación, la cual satisfaga la necesidad de desarrollar y elaborar una propuesta metodológica referente a la adaptación de historietas, que a su vez funcione de manera integradora en todos los ámbitos de la preproducción de una animación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la metodología adecuada para adaptar historietas y aplicarlos al diseño de animación?

¹SANCHEZ NORIEGA, Jose Luis. De la Literatura del Cine, Teoria y Analisis de la Adaptacion. Barcelona: Editorial Paidós, 2000.

1.3. PREGUNTAS ESPECÍFICAS

¿Cómo son los procesos metodológicos de adaptación que parten desde las historietas a piezas animadas?

¿Cómo se pueden interpretar los conceptos metodológicos encontrados en la indagación bibliográfica para hacer una síntesis de ellos y realizar una propuesta metodológica?

¿Cómo se comprueba la aplicación de la propuesta metodológica a través del proceso de preproducción de una pieza animada?

2. JUSTIFICACION

Este trabajo de grado busca, validar una propuesta de protocolo de producción para experiencias el cual sirva como preámbulo a futuras investigaciones académicas y profesionales en el campo de la animación donde se generan, evalúan y experimentan métodos y procesos de creación enfocándose en el proceso previo a la animación de piezas de comunicación audiovisual.

Ya que el tema principal es la adaptación de historietas, se busca como objetivo adjunto el rescate de historietas de la región, los cuales están en la búsqueda de llegar a nuevos públicos, meta que se lograría por medio de la creación de piezas animadas, apoyadas por los incentivos de las diferentes convocatorias que incentivan la realización de piezas cinematográficas.

Objetivos similares han sido buscados por la UNESCO en relación con el Ministerio de Cultura de Colombia, con actividades como la Convocatoria Internacional de la Historieta —~~Patrim~~onito” 2010-2011 en donde se busca que los niños entiendan el patrimonio mundial y aprendan a defenderlo y protegerlo para esto utilizan a su personaje Patrimonito el cual viaja por todas las regiones del mundo. —~~Ests~~ pequeños cortos animados tienen la intención de movilizar a la gente joven a participar activamente en la preservación del Patrimonio Mundial.”²

El premio a las historietas seleccionadas consiste en la adaptación de las creaciones de los niños a un formato animado el cual se distribuirá alrededor del mundo a través de episodios donde reflejan las aventuras de Patrimonito. Estas iniciativas dan más valor a la historieta como elemento que refleja de la sociedad en sus cambios históricos, y como un instrumento para la retrospectiva de la herencia cultural. Aún de manera más importante se muestra la adaptación de historietas al campo animado como herramienta masificadora de mensajes, amplificando la cantidad de audiencia de los consumidores de piezas animadas.

La elección de la temática (adaptación de historietas al plano animado) es condicionada por estar en un ámbito en donde no se ha socializado de forma amplia en el contexto colombiano, por lo cual presenta espacios en donde se pueden desarrollar nuevos ámbitos de conocimiento, los cuales, pueden ser testeados y comprobados. El resultado de este proceso de conocimiento brindará

²Ministerio de cultura. (s.f.). *Ministerio de cultura*. Recuperado el 11 de Diciembre de 2013, de <http://www.mincultura.gov.co/Paginas/default.aspx?idcategoria=37508>

una propuesta metodológica de diseño que se validará mediante el proceso de pre-producción.

Los futuros campos de acción en donde se puede aplicar esta propuesta metodológica se encuentran en el área del diseño audiovisual, y en el diseño de animación digital de forma bidimensional y tridimensional.

Ésta obra tendrá como finalidad, establecer unos parámetros que permitan adaptar relatos gráficos al plano animado, en donde los principales beneficiarios serán los realizadores de piezas de animadas, quienes busquen adaptar distintas obras.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Proponer una metodología para la adaptación de historietas, al lenguaje animado y verificarlo mediante el proceso de preproducción.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Indagar aspectos conceptuales relacionados al ámbito de la adaptación, especialmente enfocados entre la relación entre el relato escrito al audiovisual para posteriormente ser analizados.

Interpretar los conceptos metodológicos encontrados en la indagación bibliográfica para hacer una síntesis de ellos y realizar una propuesta metodológica que sirva de referente a la comunidad interesada en el ámbito de la animación.

Validar de la propuesta metodológica a través del desarrollo de preproducción de una historieta reconocida.

4. MARCOS REFERENCIALES

4.1. MARCO TEÓRICO

Este trabajo de grado se efectúa con el propósito de encontrar una propuesta metodológica en la que se unen variables de la comunicación, (gráfica o escrita), las que están constituidas por los elementos de la historieta y las teorías de adaptación, las cuales se desarrollarán con el propósito de alcanzar un nuevo nivel de representación en el campo audiovisual por medio de un prototipo de animación.

Para abordar las dimensiones que comprenden los componentes gráficos de una propuesta metodológica de adaptación al cual se quiere llegar, es necesario tener un contexto que clarifique el camino a seguir en la creación de la propuesta.

4.1.1. Creando Historias, El Mundo de la Historieta. Empezando esta investigación se parte inicialmente de la historieta, materia prima de las piezas gráficas destinadas a la adaptación para medios audiovisuales.

Conociendo lo esencial: ¿Que es una historieta? Se puede decir que la historieta o cómic, (concepto dado dependiendo de la región en donde se encuentre) es una narración contada por medio de cuadros secuenciales, donde se desarrollan historias, en un espacio y tiempo determinado. —Ebómic Book consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige al lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales³. Lo que indica Eisner, es que la historieta exige al lector una especie de facultades semánticas y de referencia para que así pueda comprender el mensaje que se quiere enviar.

La historieta o cómic se caracteriza por tener un nivel de sencillez y simplicidad en sus trazos, la cual facilita su reproducción masiva, permitiendo así, llegar a múltiples públicos. La característica narrativa principal de la historieta es su ritmo acelerado, la cual se aprovecha con ilustración descriptiva, utilizada para optimizar la facilidad de lectura. En este sentido se pueden entender como componentes principales las imágenes icónicas y compuestas por expresiones gestuales, a las cuales se adiciona el manejo de lenguaje escrito. Roman Gubern explica que —los pictogramas o viñetas son un conjunto de signos icónicos que representan

³EISNER, Will. El comic y el arte secuencial. Barcelona: Norma Editorial, 1998. P. 10

gráficamente el objeto u objetos que tratan de designar”⁴ , Como resultado se obtienen distintos niveles de iconicidad para que el lector tenga puntos de referencia con su realidad y de esta manera se facilita la comprensión y divulgación de la historieta.

El lector atraviesa distintas etapas en su proceso de comunicación y según Gubern éstas comprenden varios puntos para la comprensión de una historieta entre ellos: la lectura de la imagen, la comprensión de los textos escritos, la integración de los mensajes icónicos y fonéticos y finalmente el enlace de todos los procesos anteriores para encontrar el significado primordial del mensaje.⁵ En este proceso de conocimiento, y dado que el cómic tiene una estructura secuencial que el consumidor percibe, es posible una lectura con una interpretación más sencilla y contundente del mensaje a comunicar. Es así como vemos que las historietas están orientadas al consumo de masas y por lo tanto se manejan temas e historias que apelan al gusto de la mayoría, entre ellos están las narraciones de superhéroes, aventuras cómicas, historias fantasiosas y también de carácter social.

4.1.2. Los recursos de la narración gráfica como herramientas para comunicar. Acorde a lo mencionado por David Alfieque se divide en macrounidades, unidades y microunidades significativas: En las macrounidades están incluidas las directrices que hacen única a cada historieta, entre estos se encuentran los estilos, el color, los grafismos, estilemas y otras variables importantes como el número de páginas y su periodo de publicación (semanal, diaria, mensual, etc.)

Los pictogramas o viñetas que son definidas como la —representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativos que constituyen la unidad de montaje de un cómic”⁶ en donde ocurren los eventos ilustrados en la historia organizados en un marco espacio-temporal previamente delimitado, las cuales le dan un orden narrativo y comunicativo. Posteriormente estas viñetas se agrupan en montajes o secuencias que son una colección de eventos de tiempo y espacio que tienen una línea narrativa articulada de manera congruente, cuando varias secuencias se encuentran en una página del cómic o historieta se les denomina escenas con diferentes estructuras. Entre ellas se pueden encontrar estructuras de corte, espacios consecutivos, textos en off, etc. También existen estructuras espaciales

⁴GUBERN, ROMAN. El Lenguaje de los Cómic. Península, 1972. P.108

⁵ALFIE, David. Simiología del Cómic, El Comic es algo Serio. Mexico: Editorial Eufe, S.A., 1982. P. 49

⁶GUBERN, Roman. El Lenguaje de los Cómic. Península, 1972. P. 115

ampliación concentración y montaje analítico, estructuras temporales: flashback, flashforward; estructuras psicológicas: secuencias oníricas, fundidos y fusiones.⁷

En las microunidades están todos los componentes visuales utilizados para fortalecer la narración entre ellos encontramos los encuadres, decorados, ángulos, globos de texto, onomatopeyas y signos cinéticos o de movimiento.

4.1.3. un poco de historia de la narrativa gráfica. Estados Unidos es el sitio más representativo para las historietas o cómic, desde 1895 empezó la industria de la historieta en las prensas de New York, el periódico TheWorld imprimió la primera página con ilustraciones de Richard Outcalt y a partir de aquí genera un gran cantidad de personajes y de historias entre ellos el Down Hogan's Alley (mejor conocido como —YellowKid”), Buster Brown, entre otros.

Entre 1920 y 1940 aparecen las historietas más representativas y que aun ahora tienen vigencia tales como Tarzán y Popeye, otras historietas como Buck Rogers y Flash Gordon también fueron creadas en esa época. Este tipo se caracterizaba principalmente por contar las aventuras de sus héroes mientras se enfrentaban a muchas adversidades y obstáculos.

Después de la segunda guerra mundial ocurre un cambio en la percepción del público y también de la manera de cómo consume historietas, de esta manera muchas historietas se dividen entre creaciones moralistas que siguen los mandatos del gobierno estadounidense o se reinventan por completo y se apoyan en la política de izquierda. Esta situación se puede ver reflejada en un fragmento de Oscar Massota: "Terminada la guerra, los historietistas se encuentran con un horizonte moral y político turbio, y obligados o bien a reinventarlo todo o bien a acompañar la nueva política a la que se lanzan los Estados Unidos."⁸

Por esta misma época de finales de la segunda se ejerce una presión a los historietistas por parte de los sindicatos de los periódicos y sus altas exigencias, limitando la libre expresión de los historietistas quienes recurrieron al cómicbook como nuevo formato para narrar historias de manera más completa.

Según Oscar Massota la historia de los cómicbook, se divide en tres grandes partes caracterizadas por su índice de popularidad y de ventas en el público, en

⁷GUBERN, Roman. *Op. Cit* . P. 111

⁸MASOTTA, Oscar. *La Historieta en el Mundo Moderno*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1970. P. 68

sus inicios con el nacimiento de detective cómics (luego llamado DC cómics) quienes se dedicaban ampliamente a los héroes que luchaban con el crimen como Batman, Superman, etc. un segundo periodo esta denotado por la gran depresión y la baja de ventas de los cómics books durante los años 50 y un tercer periodo en donde ocurrió un resurgimiento de la popularidad del cómicbook de la mano de Stan lee y Jack Kirby máximos representantes de Marvelcómics group.

De esta manera se han creado memorables personajes que aún permanecen vigentes como Superman, Batman, The Human Torch, Flash, The Spirit, Captain America, entre otros.

En Europa el desarrollo de historietas, data de mucho tiempo atrás, con imágenes secuenciales creadas por William Hogarth (1697-1764) aunque en esta época no se habían generado los globos de conversación, se utilizaba el recurso del filaterio, el cual consistía en un —*cita* o cordón dibujado junto al personaje y que nace de su boca”⁹. Los temas manejados en estas ilustraciones era la crítica política y social de su época.

Aunque la historieta y las tiras cómicas de periódico tardaron en acoger la misma popularidad que en Norteamérica, las historietas inglesas aparecen en escena después de la primera guerra mundial, una de ellos fue Dot and Carne (J.K. Homkin, 1922).

Por su parte, en Italia los inicios del cómic se dieron principalmente en los años 30 en donde se notaba una inclinación por imitar a los historietistas norteamericanos, donde se encuentra Hugo Pratt, con su historia Asso di Picche.

Gracias a los eventos ocurridos en estas primeras décadas, la historieta ha tenido un desarrollo vertiginoso evolucionando en diferentes tendencias apetecibles para todo el público, desde temas infantiles, crítica política, violencia, terror, fantasía, comedia y por supuesto las aventuras de superhéroes. Las historietas son parte esencial de la historia de la animación ya que el paso de historieta impresa a pieza animada fue vital para el desarrollo de la animación como industria. En el año 1913 realizadores como Emile Cohl y PathéFrères dieron paso a animar conocidas historietas como —TheNewlyweds” y —*Mtt* y Jeff” respectivamente.

⁹DE LEON, Antonio. Codice Azcatitlan. Valle de Mexico: Documento Pictografico, 1600.P. 395

Para poder comprender de manera más completa la unión entre la historieta y la animación, se analizará a continuación de forma un poco más profunda su historia en qué consiste y que recursos son necesarios para animar.

4.1.4. La animación, un soplo de vida. Iniciando por el contexto: ¿Qué se entiende por la animación? El género de la animación nace como una de las tantas partes relacionadas con la comunicación audiovisual, en especial el ámbito cinematográfico. El rasgo más característico del mundo animado es la facilidad de expresar las emociones y transmitirlos a un público el cual se siente relacionado y principalmente entretenido al momento de observar la pieza audiovisual. Otro punto importante es la facilidad con la que se pueden representar historias y personajes de corte fantasioso, lo que permite generar nuevas formas narrativas de relatos.

Según uno de los grandes exponentes del mundo de la animación Norman McLaren entiende que —La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, es el arte del movimiento que dibuja, lo que pasa entre cada cuadro es mucho más importante que lo existe en cada cuadro, por lo tanto, la animación es el arte de manipular la intersticios invisible que se encuentran entre los diferentes cuadros”¹⁰.

La animación, que consta con una gran fuerza en su nivel expresivo, es capaz de representar diferentes realidades dependiendo de la visión de su creador, ya que al tener más libertad de comunicar sus ideas, obtiene más capacidades para manifestar estados emocionales y situaciones hilarantes o dramáticas por medio de un lenguaje abierto que presenta nuevas formas de interpretación.

Sus múltiples campos de acción comprueban la versatilidad de la animación en donde se ve necesario que se tome como un sujeto de gran importancia para la indagación de sus alcances, por medio del diseño audiovisual ya que la animación incide en varios ámbitos de las comunicaciones audiovisuales; según Agredo: —su participación en televisión, cine, documentales, publicidad, video clips, video arte, multimedia y otras numerosas manifestaciones humanas que han hecho de este

¹⁰SIFANOS, Georges. *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*. Animation Journal. P. 62-65

medio efímero, y tangible artificial, un poderoso medio para investigar desde el diseño”¹¹.

4.1.5. Conociendo una historia animada. En los primeros años de la historia de la animación se observaron muchos realizadores que tomaron con gran libertad el manejo de nuevas herramientas visuales con las cuales pudieron dar rienda suelta a su imaginación, reforzando el uso de narrativas libres, enriqueciendo así las ciencias de la comunicación audiovisual personajes como Emile Cohl o James Stuart Blackton, crearon personajes liberados de las cadenas del realismo dando paso a la creatividad y a la fantasía generando nuevas sensaciones en el público.

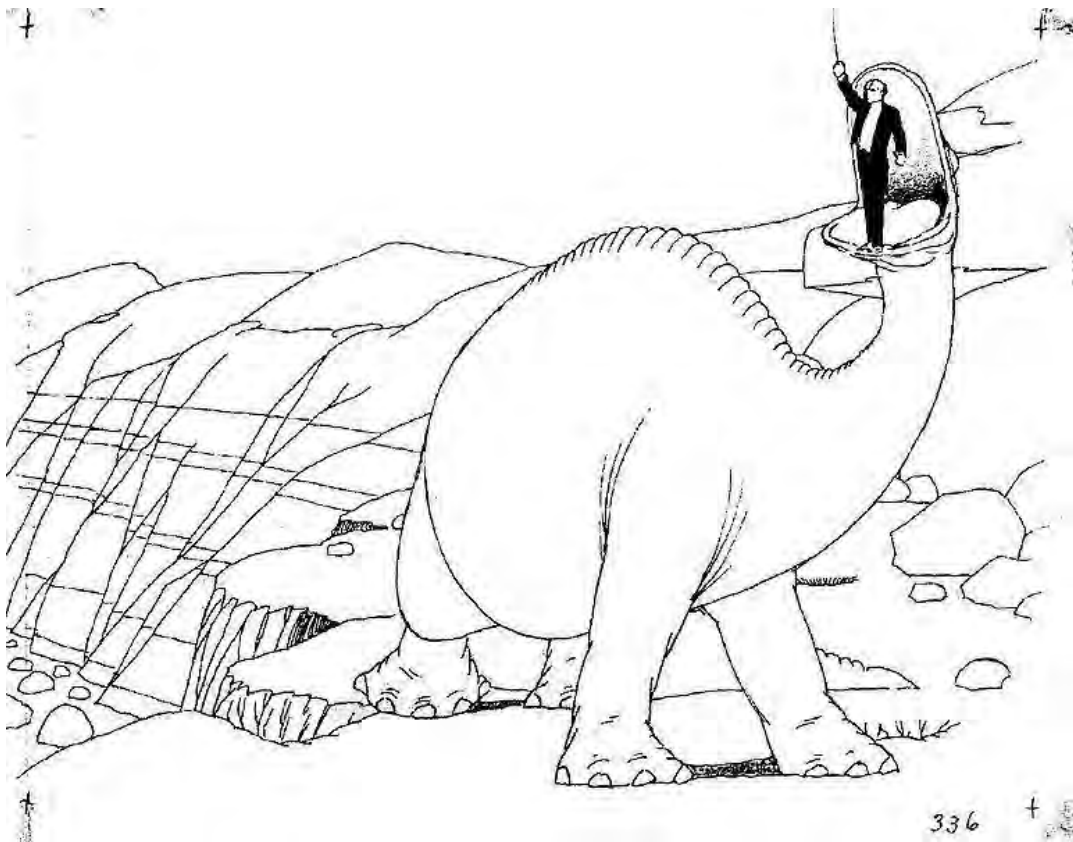
Alrededor de todo el mundo se han creado grandes avances en el ámbito de la animación pero es en el occidente y más específicamente en el continente de América donde podemos encontrar los referentes más reconocidos. Así se puede observar que:

—Después del significativo trabajo de los artistas cuya actividad se desarrolla en los años veinte y treinta, como Winsor McCay, Pat Sullivan y Otto Messmer, Paul Terry y los hermanos Fleischer, el panorama estadounidense se ve emerger la figura de Walt Disney con su Factory. Desde entonces el dibujo animado destinado a la gran pantalla se transforma en un producto industrial; y no solo ocurre con el gigante Disney, sino también en otras productoras como la Warner Bros. La Metro-Goldwyn-Mayer, la 20th Century Fox, la Universal, hasta llegar a la Dream Works SKG y la Pixar¹².

¹¹Agredo Ramos, Andres Fabian. Diseño de Animación. Cali: Editado por la Gestión Editorial, Dirección de Investigaciones y Desarrollo Tecnológico, Universidad Autónoma de Occidente, 2011. P. 54-55

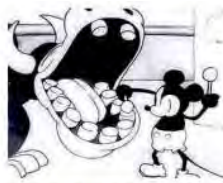
¹²Lucci, Gabriele. *Los Diccionarios del Cine, Animación*. Barcelona: Editorial Electa, 2005. P. 6

Figura 1. Gertie the Dinosaur, Winsor McCay 1914¹³



¹³ El imperio de animacion. «Historia de la animación 4 - Winsor McCay: Gertie el dinosaurio (1914).» 21 de Enero de 2008.
<http://theanimationempire.blogspot.com/2008/01/history-of-animation-4-windsor-mccay.html#uds-search-results> (último acceso: 11 de Diciembre de 2013).

Figura 2. Primeras animaciones de Walt Disney¹⁴



El brillante Ward Kimball, quien animó a Pepito Grillo (Jiminy Cricket) en Pinocho y a los cuervos en Dumbo, me dijo una vez: "Ni te imaginas el impacto que tuvo en la audiencia en esa época el que estos dibujos de repente hablaran e hicieran ruidos. La gente enloqueció con ellos".



Después de *Steamboat Willie*, Disney siguió con *El Baile de los Esqueletos (Skeleton Dance)*. Por primera vez, la acción estuvo sincronizada con una banda sonora propia. Ésta fue la primera de las llamadas *Sinfonías Tontas (Silly Symphony)*. Ub Iwerks fue el jefe de animación en ambas películas y mucha de la sofisticada acción del *Baile de los Esqueletos*, aún hoy se considera sobresaliente.



Disney dio el salto de nuevo en 1932 con *Árboles y Flores (Flowers and Trees)*. La primera animación totalmente a color.

También existen referentes europeos y orientales siendo uno de los de mayor influencia, la industria japonesa, se ha posicionado poco a poco por medio de las series y largometrajes (anime) los cuales están basados en los cómics originarios de Japón (manga) donde se explotan y se transmiten de forma internacional idiosincrasias y narrativas diferentes a las acostumbradas en occidente. En cuanto a la narrativa que se manejan en ambos sitios del globo se encuentra que —a inspiración de estas historias procede de numerosos géneros cinematográficos: terror, action-movie, ciencia ficción y romántico, en un panorama bastante fragmentado. La producción occidental desde los años setenta hasta hoy continúa, en cambio, ligado a los temas clásicos, aunque se modernice el contenido y se renueve lingüísticamente”¹⁵.

¹⁴ WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit – Animated*. New York: Animation Masterclass, 2009

¹⁵ LUCCI, Gabriele. *Los Diccionarios del Cine, Animacion*. Barcelona: Editorial Electa, 2005. P. 7

4.1.6. ¿Qué elementos comunican? Una mirada a los recursos narrativos y visuales? Para comenzar a entender qué elementos son necesarios para realizar una animación se debe tener en cuenta que aunque la animación como medio audiovisual tiene muchos puntos de convergencia con la cinematografía, al momento de especificar los componentes básicos que aparecen en escena, la animación tiene unos factores diferenciadores que son dados por la misma naturaleza de su entorno gráfico. Es así como encontramos el diseño de imagen, el color y la línea, el movimiento, diálogos y bandas sonoras, así como la narración y efectos sonoros como los componentes básicos que se tienen en cuenta para producción de una pieza animada.

4.1.7. Planeando la representación visual, el diseño de imagen. Según Maureen Furniss en su libro *Art in Motion: Animation aesthetics*, el diseño de imagen es un proceso de animación consta de dos partes; los personajes y los fondos. Los personajes son el punto central de la acción y por esta razón son el principal foco de atención al momento de desarrollar una pieza animada, y a su vez los personajes son los elementos más recordados por la audiencia. Como se había mencionado anteriormente con el concepto del pictograma, existen distintos niveles de iconicidad que también se pueden presentar en el mundo de la animación, y según Scott McCloud, se identifican el nivel fotorealista (alto grado de similitud con la realidad tomando como ejemplo la foto de un rostro), icónico (tiene un nivel de representación más simplificado como el de una cara feliz) y abstracto (el cual tiene bajo nivel referencial y apenas sugiere una cara humana)¹⁶.

En el mundo de la animación, se crean personajes de fácil reconocimiento tales como, niños, gatos, perros entre otros. En los inicios de la animación se utilizaron cómics realizados en series animadas los cuales incluían personajes humanos como los “The Newlyweds” de Emile Cohl en 1913, cuya serie se basó en la tira cómica de George McManus. Esta forma de adaptación ayudó a la evolución de los procesos de animación. Más adelante se empezaron a desarrollar personajes antropomórficos los cuales son animales con características humanoides (pueden pararse en dos piernas, hablar y tener expresiones y gestos netamente humanos) estos se desarrollaron gracias a las historias infantiles en donde se humanizaban a los personajes animales, un ejemplo de personajes antropomórficos son los osos en cuento de ricitos de oro.

Para crear altos niveles de recordación en el espectador en el medio de la animación se empezó usar *the personality animation* o animación de personalidad. Esto consiste, en darle a cada personaje características únicas para que sea más

¹⁶MC CLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993.

fácil su identificación, para esto se refuerzan características como el movimiento, los gestos, actitudes y reacciones. En el presente proyecto se identifican diferentes tipos de personalidad en cada uno de los personajes, cada uno de ellos tiene personalidades únicas, las cuales se reflejan en sus discursos y acciones.

El segundo factor importante en un proceso de animación es el fondo, los cuales son los escenarios del contexto donde se desarrolla la acción y dependiendo de su complejidad tienen un mayor o menor impacto en el espectador. Inicialmente se manejaban fondos sencillos y básicos y luego fueron evolucionando gracias al desarrollo de las cámaras multiplano y el manejo de la perspectiva, hasta llegar al punto de tener un proceso similar al de una dirección de fotografía en una producción cinematográfica.

4.1.8. Color, línea, expresión y unicidad. En la animación el color tiene una función de crear espacios y ambientes, también ayuda a magnificar efectos dramáticos de la escena dando mucha más fuerza a un evento importante de la historia. En este sentido la línea tiene un alto nivel de expresión ya que puede comunicar un gran ámbito de manifestaciones en el ámbito animado como la delicadeza, la fuerza, la agresividad entre otros. A través de los años y con la automatización de los procesos se han ido perdiendo poco a poco la importancia de la línea en un proceso animado, por esta razón para este proyecto se piensa implementar el uso de una línea menos automatizada.

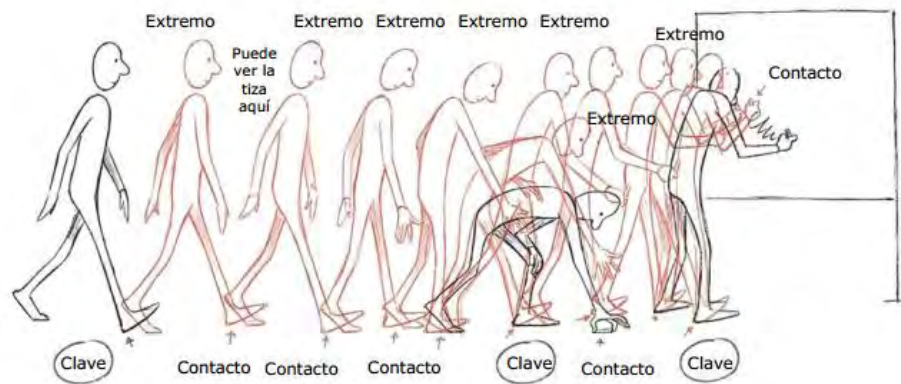
4.1.9. Simulando la realidad, la importancia del movimiento. —La animación es el arte de crear movimiento generalmente empleando objetos inanimados pero algunas veces a través del uso de figuras vivas cuyos movimientos están posicionados en una base de cuadro a cuadro”¹⁷. Así pues, existen muchas formas para crear el movimiento de los personajes, el cual va mano a mano con la animación de personalidad, de esta manera se pueden observar distintas movimientos generados por los personajes, pueden ser fluidos rítmicos, parciales, etc.

En el desarrollo del movimiento de personajes, muchos animadores tuvieron que estar en contacto con las leyes de la física y gravedad analizando como estas hacían reaccionar los cuerpos para evitar que los personajes se vieran flotando o tuvieran movimientos irreales. Existen diferentes maneras o métodos para realizar el movimiento de los personajes, entre estos podemos encontrar:

¹⁷FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Animacion Aesthetics*. New Barnet, Uk: Editorial John Libbey Publishing, 2009.P. 75

- Pose a pose o keyframes: Proceso en el cual se dibujan los movimientos importantes y las escenas intermedias se rellenan luego.

Figura 3. Ejemplo de animación 1 -Pose a pose¹⁸



- Método straightahead: Donde se dibujan todos los movimientos de una sola vez, está asociado con el proceso de stopmotion.

Figura 4. Ejemplo de animación 2 –Straightahead¹⁹

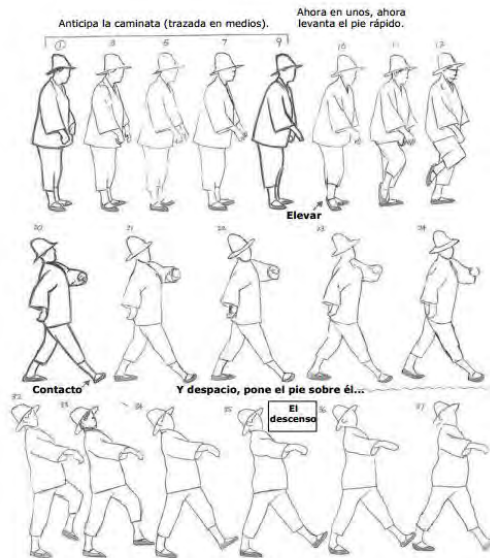


¹⁸ Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit – Animated*. New York: Animation Masterclass, 2009.

¹⁹ *Ibíd.*

- Rotoscopia: En donde se usan imágenes de referencia reales que luego se vuelven a trazar generando la animación.

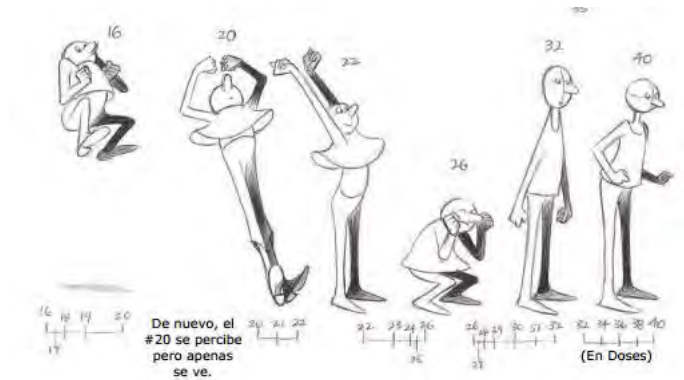
Figura 5. Ejemplo de animación 3 -Rotoscopia²⁰



- Squash & stretch: También conocido como aplastar y estirar en donde existe una exageración en los movimientos para que tengan características más caricaturescas.

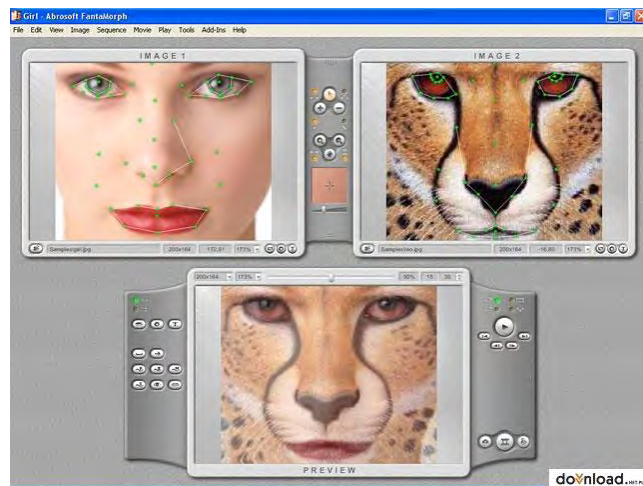
²⁰ Ibíd.

Figura 6. Ejemplo de animación 4 – Squatch&stretch²¹



- Morphing o metamorfosis: Método en donde los personajes se transforman físicamente y cambian sus características.

Figura 7. Ejemplo de animación 5- Metamorfosis o morphing²²



²¹ Ibíd.

²²[En línea]

<http://www.downloadsource.net/upload/files/gallery/old/e3/e/3/d3bf2da128a0a807552a43d2f2675e9e.jpg.jpg> [Consultado el 10 de julio de 2013]

Una de las características del movimiento en la animación es que se debe evitar la inmovilidad de los personajes, aun en los momentos estáticos se utilizan pequeños ciclos de movimiento para evitar la quietud. La razón de este recurso es que la animación se ve como el arte de traer objetos a la vida y la inmovilidad es un distractor que hace que el espectador pierda la ilusión del que el personaje se encuentra con vida.

4.1.10. La percepción sonora, el valor de los Sonidos. El sonido tiene un factor muy importante en la realización de una pieza animada, elementos como los diálogos, la banda sonora y los efectos de sonido tienen una gran repercusión en el nivel de profesionalismo del producto final. Estos tres componentes, como nos comenta Maureen Furniss²³, tienen un nivel jerárquico que inciden en gran medida al nivel dramático de la escena. El sonido tiene propiedades acústicas que son definidas por Bordwell y Thompson como volumen (se afecta con la amplitud o las vibraciones del aire y se representa en la animación de manera que del objeto más cercano es el que tiene más volumen), tono (es la vibración de un sonido, puede ser alto como unas campanas o bajo) y el timbre (que es un concepto más abstracto el cual se usa para determinar características de cómo se interpreta un sonido).²⁴

4.1.11. Comunicación entre múltiples personajes, Incorporando los diálogos. Los diálogos son de vital importancia en el proceso de animación e implica que los actores no solo tengan voces caricaturescas sino que también puedan transmitir emociones al espectador. Existen diferentes maneras para incorporar el dialogo en una serie animada, entre ellas podemos encontrar:

- Grabación de los diálogos antes de ser realizada la animación.
- Doblajes al final de la producción.
- Doblajes con los actores de voz en solitario
- Doblajes en sesiones grupales.

²³FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Animacion Aesthetics*. New Barnet, Uk: Editorial John Libbey Publishing, 2009. P. 83

²⁴BORDWELL, David. *Film Art.: An Introduccion*. New York: MacGraw-Hill, 1997. P. 318-319

4.1.12. Efectos de sonido y su trascendencia en la animación. En los personajes animados, principalmente en los silentes, los efectos de sonido son un factor vital en la expresión de diferentes situaciones y acciones. En ocasiones se utilizan sonidos humorísticos y exagerados para dar más fuerza a las expresiones gestuales de los personajes, esto se puede notar en series animadas clásicas como la Pantera rosa de Friz Freleng.

Existen otros momentos en donde el sonido se emplea de manera sutil pero es contundente en la impresión del espectador, esta variación del manejo de los efectos de sonido recae principalmente en la manera de cómo se quieren contar las historias en las diferentes piezas animadas.

4.1.13. Bandas sonoras, ambientando los momentos. La banda sonora tiende a acoplar a los elementos visuales de la pieza animada con los sonidos de manera tal que tengan una armonía y sea más fácil su interpretación narrativa por parte del espectador. En los inicios de la animación se experimentó de manera amplia la relación entre imagen y sonido, siendo Norman McLaren uno de los principales exponentes en ésta materia cuyos estudios se basaron en la relación de las figuras geométricas, el color y el sonido. Existen muchas formas para producir una banda sonora en una pieza animada, en donde se tiene en cuenta el diseño estructural del sonido en el que se realiza un proceso de relación entre las escalas de humor de la animación con el sonido. Este proceso principalmente se realiza por separado, luego en la etapa de post-producción se integran los efectos de sonidos, diálogos y la banda sonora con las imágenes animadas.

4.1.14. ¿Cómo se interpreta una animación? ¿La reacción del espectador?. En el libro *Understanding Animation* de Paul Wells²⁵ se toca el tema de las diferentes reacciones del espectador frente a las piezas animadas, a través de los años y sobre todo en épocas de guerra, los medios animados sirvieron de trampolín para propagar ideas políticas entre las distintas audiencias.

En la animación es muy difícil determinar con exactitud quien será el consumidor final, por ejemplo, aunque una serie animada este dirigida al público infantil ocasionalmente incluye temas adultos para encajar con una audiencia mucho más madura y estos pasan inadvertidos por los niños. De esta manera la animación también se involucra en el mundo de la publicidad con comerciales de diferentes productos atrayendo diferentes tipos de público.

²⁵WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998. P. 222-232

La gran mayoría de personas de diferentes nacionalidades y épocas tienen como principal referente animado a las películas de Disney, en las cuales tienen un alto nivel de recordación, donde los espectadores se relacionan íntimamente con los personajes y se identifican con algunas de las situaciones, aunque estas sean fantasiosas. Existen diferentes tipos de conexión emocional frente a una pieza animada, entre estos podemos encontrar:

- Empatía e identificación.
- Miedo y preocupación.
- Detalles y ocasiones.
- Códigos de satisfacción.

4.1.15. Transformando historias, una mirada a la adaptación. Uno de los pilares más importantes en el presente proyecto radica en la adaptación, es necesario entender las diferentes dimensiones y razones por la cual es necesario aportar una propuesta metodológica enfocada en las tiras cómicas.

¿Por qué se busca adaptar historias? Desde los inicios del cine se han creado historias adaptadas desde la literatura donde se reviven historias y se muestran a nuevas generaciones afianzando las costumbres socioculturales y de conocimiento, extendiéndolas a través de los años —Desde sus inicios, el cine nos ha enseñado lo siguiente: al reconstruir una historia²⁶

En la actualidad, existen muchos campos donde la animación y el ámbito audiovisual se desarrollan, uno de ellos es la mercadotecnia de personajes. De esta manera la demanda permanente de personajes para ser aplicados a distintos campos disímiles a lo meramente animado, hacen que la industria de la comunicación audiovisual se mueva constantemente buscando de manera incansable nuevas historias y personajes donde encontrando de ésta manera las adaptaciones de nuevos relatos con personajes atractivos a los nuevos públicos.

Es así, que se llega a extender el rango de narrativas y relatos ya no solo en formato de novelas sino en muchas otras presentaciones como los cómics, las novelas gráficas y las historietas se han convertido en fuente de inspiración para nuevas piezas audiovisuales.

²⁶Gérard Genette, en una correspondencia personal dirigida a André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, París, Nota Bene/Nathan/ Armand Colin, 1999. P.37.

4.1.16. Entrando en materia, definición de adaptación. El público está siempre ávido de nuevas historias, por esta razón, recurre a la herramienta de la adaptación para poder trasladar diferentes historias del plano audiovisual respondiendo de esta manera a las necesidades narrativas de la animación y el cine, se puede encontrar según Vanoye: "toda adaptación consiste en tras poner una forma de expresión a otra"²⁷ la cual es usada como herramienta de los realizadores para explotar los recursos narrativos que se encuentran en diferentes ámbitos, como por ejemplo en la literatura, las novelas gráficas y las historietas. José Luis Noriega nos provee de una definición más exacta de lo que consiste una adaptación.

-Podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico"²⁸

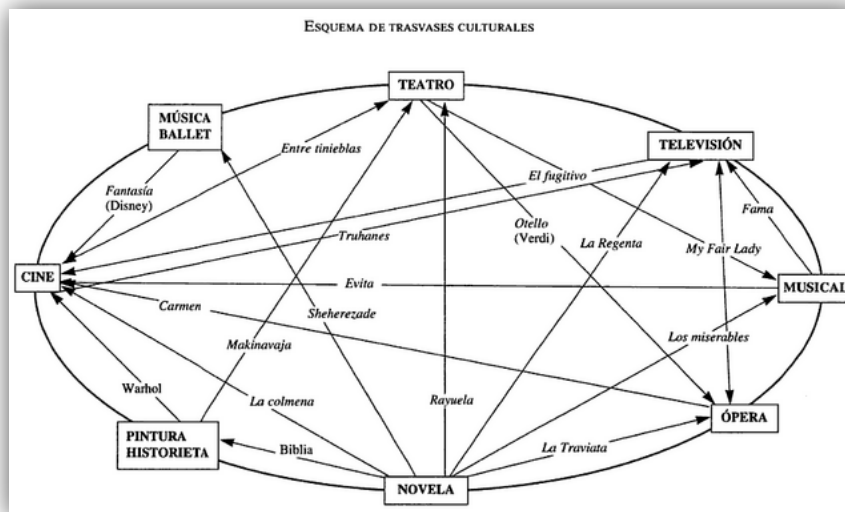
Gracias a esto se puede entender que la adaptación es un recurso altamente utilizado en la actualidad para mantener viva la tradición de entretener y recrear con distintas historias.

4.1.17. La inspiración ¿En dónde nace?, una mirada a las fuentes de adaptación. La inspiración para adaptar distintas obras ocurre a través de diferentes procesos de retroalimentación en los cuales se puede observar una transición del medio literario (narraciones, cuentos cortos, leyendas, mitos, novelas, etc.) pasando por el medio gráfico (historietas, cómics, ilustraciones entre otras) y finalizando en los medios audiovisuales (adaptaciones cinematográficas animadas, cortometrajes, ya sean cortometrajes o largometrajes). Este proceso de distintas corrientes de adaptación también se pueden observar con distintos ámbitos de las artes en donde se incluyen las obras de arte, las ilustraciones, la música y el teatro, como lo plante José Luis Sánchez Noriega en el cuadro mostrado a continuación:

²⁷VANOYE, Francis. Guiones modelo y Modelos de Guion: Argumentos Clasicos y modernos en el Cine. Barcelona: Editorial Paidós Iberica, 1996. P. 126

²⁸SANCHEZ NORIEGA, Jose Luis. De la Literatura del Cine, Teoria y Analisis de la Adaptacion. Barcelona: Editorial Paidós, 2000.

Figura 8. Corrientes de adaptación – José Luis Sánchez Noriega²⁹



Aquí se muestran las distintas relaciones, con sus respectivos ejemplos de todas las posibilidades que se pueden abordar partiendo de la raíz de la adaptación. Los medios audiovisuales (programas televisivos, teatro) sonoros (musicales, operas, ballet), visuales (cómic, pintura, ilustraciones) y escritos (novelas, cuentos) pueden converger en un gran abanico de posibilidades que el realizador tiene a su favor al momento de ejecutar una adaptación.

- **Tipos de adaptación, Toda una gama de posibilidades.** Existen diferentes tipos de adaptación cuyas características se dividen en tres grandes grupos, dependiendo de su dialéctica fidelidad/creativa los cuales lo componen:
- **Adaptación como ilustración:** Más alto grado de fidelidad con la obra inicial. Un ejemplo en el campo de la animación se puede ver reflejado en el anime japonés cuya industria busca ser lo más fiel posible a las historietas ya que busca ampliar la base de seguidores. Un ejemplo común entre los se puede encontrar en la serie Inuyasha, en donde se mantiene una constante relación entre el material gráfico del manga y su versión animada.
- **Adaptación como transposición:** Se da un nivel más bajo de interpretación donde la adaptación tiene más libertad y su exactitud con la obra adaptada varía un poco. En ésta categoría se pueden contar con la mayoría de adaptaciones de películas de superhéroes, en donde se adaptan novelas

²⁹ SANCHEZ NORIEGA, Jose Luis. De la Literatura del Cine, Teoria y Analisis de la Adaptacion. Barcelona: Editorial Paidós, 2000.

gráficas u historietas como The Avengers o 300 en donde se mantienen la fidelidad a los personajes principales pero se cambian momentos claves en las historias para dar paso a nuevas opciones narrativas.

- **Adaptación como interpretación:** La relación con la obra inicial tiene referentes más bajos y se da pie a más libertad en la interpretación de la obra. Siguiendo los paralelos con proyectos audiovisuales de los últimos años, la adaptación de obras como interpretación se ve reflejada en las obras de Peter Jackson, en King Kong, se manejan bastantes referentes de las versiones iniciales de esta película, pero se da libertad para modificar el progreso narrativo de la historia para que de esta manera sea más apreciada por nuevas generaciones.
- **Adaptación libre:** La adaptación es completamente libre y su relación con la obra original solo tiene unos pocos puntos de referencia. Recientemente, existió un gran revuelo por la película World War Z ya que posterior a múltiples cambios en su guion, productora y director, se creó una historia completamente diferente a la inicialmente planteada por Max Brooks en sus libros de ficción sobre la sobrevivencia a una apocalipsis zombie. Para muchos críticos de cine, la única relación perceptible entre las dos obras es el título que comparten.

4.1.18. Tipos de adaptación según su extensión. Esta clasificación se enfoca en la relación que tiene la extensión de la obra original con su respectiva adaptación, entre ellos se encuentran:

- Reducción: La obra adaptada es de menor extensión que el producto original.
- Equivalencia: Las dos obras tienen una extensión similar de contenidos.
- Ampliación: La obra adaptada es de mayor extensión que el producto original.

4.1.19. Diferentes narrativas ¿Que NO es adaptación? Según Linda Hutcheon³⁰ existen diferentes nociones que permiten diferenciar una adaptación de cualquier otro proceso, se observa una diferencia entre la sátira o parodia de una obra, en la cual se tiene como característica principal la tendencia a exagerar en algunos puntos de la obra. También se ven como variaciones de una obra a las rescrituras y nuevas ediciones de obras escritas o audiovisuales y en el caso los ámbitos musicales las interpretaciones en vivo se muestran como cambios de la obra, aunque no clasifiquen como adaptación.

³⁰HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptacion*. London and New York: Routledge, 2006.

Finalmente otros cambios que puede tener una obra se ven dados por los procesos de producción y la censura o adaptación cultural de los mismos (traducciones, contextualizaciones regionales, entre otros).

4.2. MARCO CONTEXTUAL

En Colombia, la animación se desarrolló a partir de 1926 con la incursión de fotogramas coloreados a mano en la película *Garras de oro*. A partir de este momento Colombia mostró una evolución en el sector de las animaciones comerciales para diferentes productos de consumo cotidiano. Aunque la tecnología para generar piezas animadas era limitada, se elaboraron en el país máquinas artesanales y hechas a medida, inspiradas en las cámaras multiplano.

Según Gabriele Lucci —Arte de la animación está ligado muy estrechamente a las posibilidades técnicas de los medios utilizados³¹. Esto se refiere específicamente al desarrollo de las diferentes prácticas de la animación y el desarrollo de nuevas formas de representar por medio de técnicas expresivas, entre estas podemos encontrar la rotoscopia, la animación con recortes, el stop motion y en los últimos 20 años se han desarrollado animaciones asistidas por computadores y medios digitales. De esta manera en Colombia también fueron evolucionando las técnicas para desarrollar animación en donde se exploran todas sus ramificaciones, stopmotion, animación digital y en tercera dimensión como también piezas en las que se usaban técnicas tradicionales.

Así pues, mientras en la actualidad avanza con nuevas tecnologías, el mundo de la animación va alcanzando nuevos niveles en diferentes ámbitos de la sociedad, transformando las técnicas y narrativas —A medida que las animaciones se propagan a través de Sociedad - apareciendo en la mundo inmenso de la web, en los canales del cable que transmite 24 horas al día, en la colección de DVD e incluso en nuestros teléfonos móviles, que aumenta progresivamente con apreciar su potencial como uno de los medios del entretenimiento lo cual informa a la gente en todo el mundo³².

³¹Ibíd., P. 6

³²FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Animacion Aesthetics*. New Barnet, Uk: Editorial John Libbey Publishing, 2009.P.6

A comienzos de los años ochenta, mientras cursaba su carrera de arquitectura, Jaime López Osorno inició y desarrolló una historieta en la cual 6 personajes infantiles quienes se auto nombraban —Los Cuidapalos” quienes a raíz de sus múltiples aventuras en campos abiertos, impulsando de esta manera, el desarrollo de las historietas colombianas y a su vez promover la conciencia ecológica en jóvenes lectores. A lo largo de ésta década, Los Cuidapalos y su creador, fueron reconocidos a nivel nacional gracias a publicaciones en el periódico El Espectador y El País además de ser el cómic galardonado en El Primer Concurso Nacional De Caricatura Ecológica Y Ciencia en 1980.

La razón inicial para la escogencia de ésta historieta como base para realizar la propuesta de adaptación, radica en que a pesar de que han pasado muchas décadas desde la primera publicación de Los Cuidapalos, el tema de la conciencia ecológica es aún vigente y existe la necesidad de formar conciencia en nuevas generaciones, por medio de piezas institucionales relacionadas con proyectos ambientales.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

El tipo de investigación que se va a realizar es de tipo aplicada ya que se busca tener una investigación a profundidad con los ámbitos de la creación audiovisual en donde se hacen efectivas los mecanismos de indagación y planeación en diseño con el objetivo de crear una propuesta metodológica de diseño y que sea aplicada de manera satisfactoria en la etapa preliminar de la animación para examinar su efectividad.

5.1. LAS FUENTES DE INVESTIGACIÓN

Se maneja de tipo documental donde se realizará una investigación exhaustiva donde se contarán con diferentes puntos: Investigación de referentes; análisis de metodologías existentes (cine, tv, etc). Los cuales arrojarán más luz a las problemáticas que se encuentran en los procesos existentes.

5.2. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Tipo inferencial por medio de revisión bibliográfica profunda de teorías de adaptación y diseño de piezas audiovisuales, que gracias a la investigación previa, pueda llevarse a la práctica.

FASE 1: El procedimiento a llevar a cabo desde la línea conceptual es el siguiente

- 1. Plantear el tema
- 2. Revisar bibliografía y Fuentes
- 3. Plantear el problema
- 4. Conceptualización del problema por medio de la consulta bibliográfica y web gráfica en esta se encuentra:
- 5. Investigación de referentes
- 6. Selección y clasificación de datos en donde se definen las categorías temáticas que abordan el proyecto

- 7. El análisis teórico donde se comprende el análisis de metodologías existentes.
- 8. Y la síntesis conceptual en donde se dan los ámbitos para los conceptos de diseño.

FASE 2: Desde la línea formal del esquema metodológico se toman los siguientes puntos, delimitación del problema. Desde los preliminares a la animación durante el proceso de una pieza animada

- Guion
- Storyboard
- Adaptación de espacios
- Adaptación de personajes

Esto se hace por medio del ámbito de referencias y su posterior registro de muestras gráficas las cuales sirven como guía para la delimitación de elementos formales del diseño.

Plantear propuesta de protocolo de adaptación.

Que aspectos se deben elaborar para optimizar la metodología esto se evidencia por medio del análisis de las muestras proporcionadas.

Elaboración de propuesta de protocolo de adaptación.

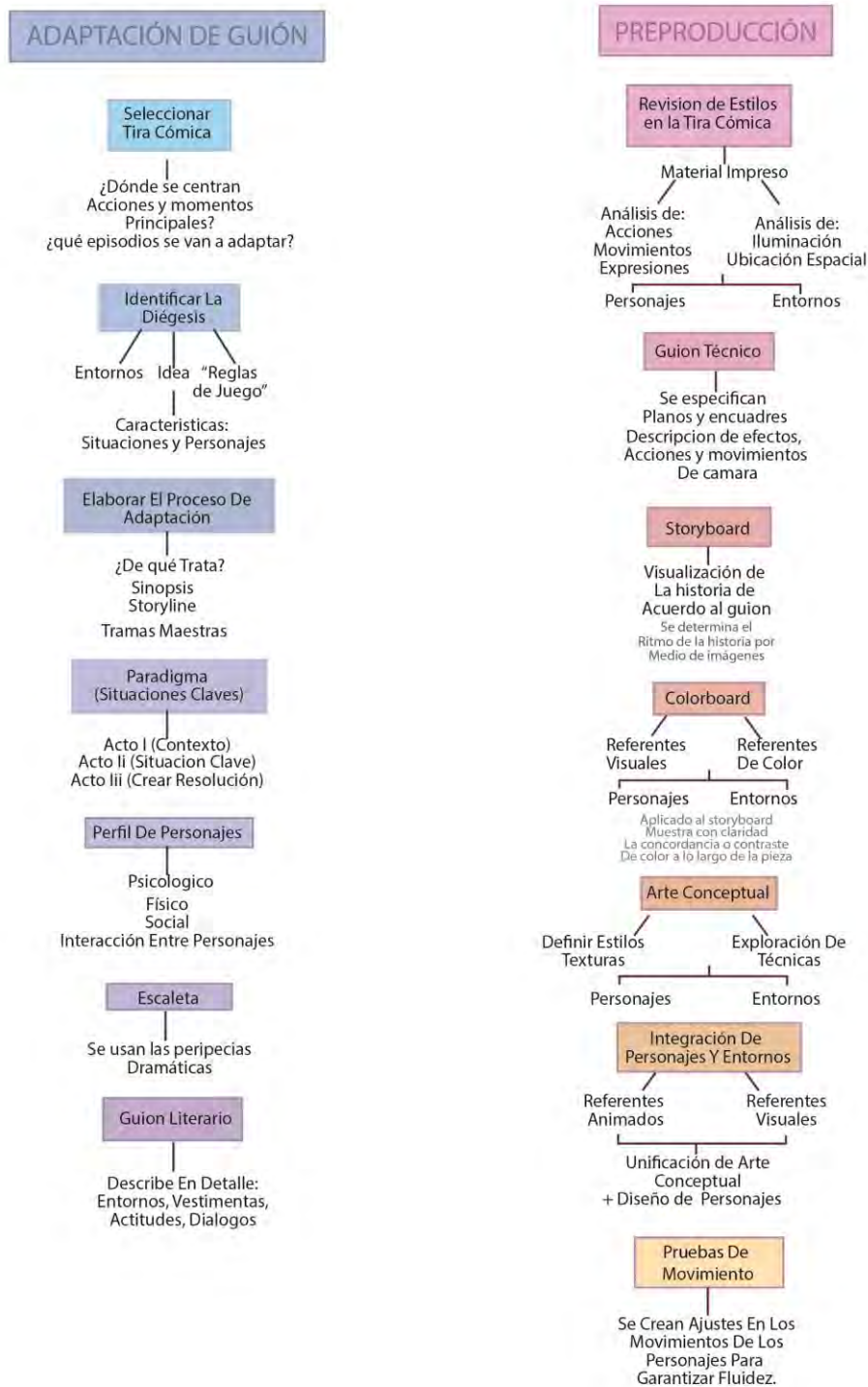
FASE 3: Validación de la propuesta metodológica por medio del proceso de preproducción, En donde se desarrollan las diferentes etapas que son necesarias en las primeras etapas de una producción audiovisual, entre ellas el desarrollo de artes conceptuales, storyboard, guion técnico, paletas de color y colorboard entre otros.

5.3. PROPUESTA DE PROTOCOLO DE ADAPTACIÓN

En ésta propuesta de protocolo que se presenta a continuación, consta de dos partes: La propuesta metodológica enfocada a la adaptación, la cual está vinculada con el proceso que se lleva comúnmente para desarrollar una pieza animada.

Este proceso debe tener como paso inicial la categorización del proyecto (académico, comercial, personal.) y hacer un plan de trabajo que sea acorde con la magnitud y complejidad de la producción.

Figura 9. Propuesta de protocolo de adaptación de historieta a medio audiovisual animado.



Fuente: Propia

6. RESULTADOS

6.1. ADAPTACIÓN DE GUION

Esta primera sección fue desarrollada en ejercicios académicos de la materia guionización para animación; también se usó información recopilada posteriormente con autores como Syd Field en sus libros —el libro del guion³³

Esta adaptación de la historieta creada por Jaime López muestra a seis niños autoproclamados los —Cuidapalos³⁴” quienes se encargan de la conservación y reforestación de su entorno natural, las vivencias y las situaciones por las que pasan estos personajes (que en esta adaptación se enfoca en Cañabrava y Carbonerito), en ocasiones jocosas, cuentan con un sentido ecológico que brindan un aprendizaje sobre los temas ambientales.

Para la selección de la tiras cómicas en las que se basa la adaptación, se hizo un proceso de compilación de cincuenta y tres historietas que forman parte de todos los tomos publicados en distintos medios impresos. Posteriormente se realizó un proceso de clasificación de historietas bajo unos criterios específicos que facilitarían la selección de las tiras cómicas para que fueran más pertinentes para su adaptación.

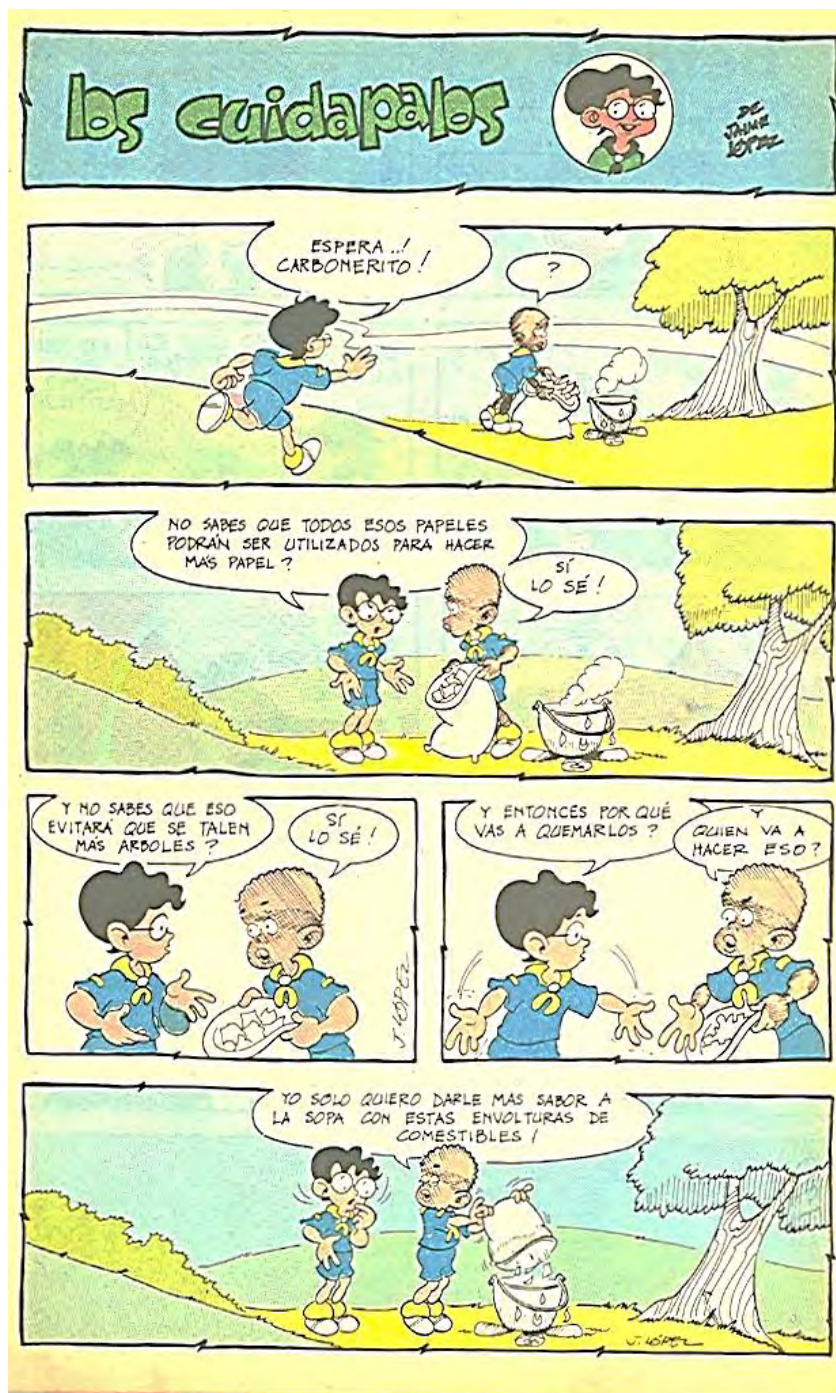
Entre dichos criterios se encuentran:

Encontrar una historieta en la que los diálogos se desarrollaran entre dos personajes, evitando que el espectador entrara en confusión al momento de reconocer a cada integrante de los Cuidapalos, y que a su vez se familiarizara con cada uno de ellos de manera gradual.

También se buscó seleccionar una tira cómica en la que las acciones de los personajes correspondieran al segundo acto de la historia, para que de esta manera el proceso de adaptación se desarrollara con más libertad en el primer y tercer acto.

³³FIELD, Syd. El Libro del Guion: Fundamentos de la Escritura de Guiones. Madrid: Plot Ediciones, 2001.

Figura 10. Tira cómica seleccionada 1³⁴



³⁴ Provisto por el autor.

los cuidapalos

DE JAIME TORRES

NO ME DIGAS QUE SIEMPRE ECHAS ENVOLTURAS DE COMIDA A LA SOPA!

CLARO: EN LA NATURALEZA NADA SE CREA, NADA SE DESTRUYE, TODO SE TRANSFORMA...

Y A QUÉ DIABLOS QUEDA SABRIENDO ESA VAINA?!

IMAGÍNA TE: UNA UNTADITA DE CAJITAS DE CALDO DE GALLINA, OTRA DE CROSPAS DE PAPITAS Y GALLITAS...

“OTRA DE EMPAQUES DE PATACONCITOS” Y HASTA CON JUAGADURA DE BOLSAS DE LECHE!

...PERO ESO SE DEBE COLAR ANTES DE SERVIRLO?

CLARO! Y DESPUÉS LAS ENVOLTURAS SE MUELEN

AH! SE MUELEN PARA BOTARLAS, VERDAD?

BOTARLAS? ACASO NO QUIERES TORTA ESTA NOCHE?

J. TORRES/13

50

6.1.1. Idea. La pieza comienza siendo una idea, la cual se desarrollará a lo largo del proceso de creación por medio de una exploración extensa.

En el proyecto la idea radica en las diferentes percepciones de cómo reutilizar los recursos naturales

6.1.2. Diégesis. Se trata de la historia comprendida como un universo. En esta etapa se desarrollan las llamadas “reglas de juego” del universo en la historia, es decir, se delimitan las directrices de lo que puede ser real y posible dentro de este mundo que se está creando. Tomando otro ejemplo de una historieta, en el mundo de Calvin & Hobbes, la imaginación de Calvin puede ser percibida por el lector y por esta razón sus aventuras son posibles a los ojos del espectador.

- Este mundo se encuentra condicionado en los espacios exteriores, donde los Cuidapalos realizan sus actividades de exploración y protección de la naturaleza, de esta manera los personajes generalmente se encuentran rodeados de árboles, arbustos y campos abiertos. En todas las ocasiones donde suceden las historias los personajes se muestran bajo su uniforme que los identifica como Cuidapalos. En cuanto a la parte visual de la animación se busca el tratamiento de texturas en los escenarios ambientales para generar contraste de los personajes versus su entorno.

- Las características de los personajes aunque varían en su personalidad se distinguen mayormente por tener un sentido ecológico y de apreciación por la naturaleza; siendo parte de su grupo “Los Cuidapalos” los personajes buscan nuevas formas de conectarse con su entorno natural

6.1.3. Sinopsis. Se trata de un breve resumen del argumento de un guion, si éste es un relato, responde a las siguientes preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia?

Luego de darse cuenta de la ausencia de su compañero Carbonerito, mientras se encuentran reforestando un terreno, Cañabrava lo encuentra aparentemente quemando papeles detrás de una colina cercana. Lo que realmente hace Carbonerito es tratar de sazonar el almuerzo que prepara usando envolturas de

mecato. Cañabrava le explica con paciencia, cómo proteger el medio ambiente sin quemar papel.

La historia transcurre en un parque donde los Cuidapalos se encuentran reforestando un espacio determinado, están ya en la hora del almuerzo y notan la ausencia de uno de sus compañeros, luego de percatarse de que en el parque se propaga un humo sospechoso a lo lejos, el personaje principal (Cañabrava) decide investigar de donde se origina y se encuentra con Carbonerito, el integrante del equipo que estaba ausente, quien está quemando papeles, Cañabrava está intrigado sobre el comportamiento anti ecológico de su compañero hasta que se da cuenta que Carbonerito quiere sazonar los alimentos con las envolturas de comestibles como manera de reutilización de los recursos y en ese momento, Cañabrava luego de hablar sobre los beneficios del reciclaje, enseña a Carbonerito una manera más adecuada para conservar el medio ambiente.

6.1.4. Storyline. Consiste en un texto breve donde se narra la historia completa.

Un grupo de jóvenes preocupados por la conservación del medio ambiente viven diversas situaciones en donde se enfrentan a puntos de vista diferentes sobre como reutilizar los recursos naturales.

6.1.5. Tramas maestras. Guía o inspira la narración de un relato concreto, existen veinte tramas maestras principales estas son: búsqueda, aventura, persecución, rescate, huida, venganza, enigma, rivalidad, desvalido, tentación, metamorfosis, transformación, maduración, amor, amor prohibido, sacrificio, descubrimiento, precio del exceso, ascenso y caída.

La trama maestra es de descubrimiento, se muestra en distintos ámbitos los que se encuentran relacionados con Cañabrava son: el primero siendo el descubrimiento va de una fogata mal utilizada, procedida de su encuentro con Carbonerito y su segundo descubrimiento en donde cree que su compañero está utilizando el papel de forma errónea y el momento final de asombro al descubrir que Carbonerito usa el papel para sazonar los alimentos. En cuanto a los descubrimientos de Carbonerito se muestran sobre los nuevos procedimientos de reutilización de recursos naturales.

6.1.6. Paradigma. Es la estructura narrativa de la historia, se divide en tres actos, donde el primero es a modo de contextualización de la historia, el segundo es la

situación clave que es donde se presenta —~~lenudo~~” de la historia y el tercer acto en donde se da la resolución de la historia.

- **ACTO I**

Los niños conocidos como los Cuidapalos se encuentran realizando labores de reforestación, cuando un integrante de ellos desaparece y además avistan una quema de papeles.

- **ACTO II**

El líder de los Cuidapalos (Cañabrava) encuentra que quien inicio el fuego era Carbonerito uno de sus compañeros. Preocupado trata de averiguar sus intenciones.

- **ACTO III**

Se aclara la situación anteriormente planteada y se definen mejores maneras de conservar el ambiente

6.1.7. Personajes. Para hacer un análisis de los personajes se tienen en cuenta tres dimensiones: Física, Sociológica y Psicológica. En este proceso de adaptación se da mayor importancia a los personajes de Carbonerito y Cañabrava, por esta razón se explican de manera extensa.

Cañabrava: Líder del grupo, estudioso y conocedor de la naturaleza su relación con la naturaleza es una postura racional es un sabelotodo sus gafas le dan intelectualidad.

Carbonerito: Luchador, se enfrenta a las dificultades.

Totumito: Es el más joven del grupo representa la ingenuidad hacia la naturaleza.

Chiminango: distante y temeroso hacia la naturaleza es un niño —pay”.

Helechos: Rebelde tiene una acción irreflexiva y destructiva hacia la naturaleza.

Chontaduro: Es descuidado tiene una es más corazón que razón.

6.1.8. Escaleta. Se trata de una serie de unidades narrativas con su propio planteamiento, nudo y desenlace, se reparten en tres actos y son unidos por la teoría de causa y efecto.

• ACTO I

Planteamiento —Reforestando el parque”: Se muestran a un grupo de niños autoproclamados los Cuidapalos quienes son presentados al inicio de la historia con sus respectivos nombres, se encuentran reforestando una sección del parque como parte de su trabajo como protectores de la naturaleza.

Hora de almuerzo: Los Cuidapalos deciden poner un alto a sus actividades ya que se encuentran con la hora del almuerzo y se percatan de la ausencia de Carbonerito. (Detonante)

Mientras se dan a la búsqueda de su compañero, Cañabrava se da cuenta que a lo lejos hay presencia de humo el cual gracias a su olor determinado se infiere que es originado por la quema de papel. (Punto de giro).

• ACTO II

Encuentro con Carbonerito: Cañabrava se percata que su compañero Carbonerito, quien se encontraba ausente del oficio de reforestar ahora se encuentra quemando papeles un comportamiento que es la antítesis de lo que es un Cuidapalos. (Barrera)

En esta ocasión Cañabrava entra en duda de las acciones de su compañero, intrigado y con algo de sospecha pregunta a Carbonerito cuáles son sus intenciones al quemar esos papeles (impulso)

Carbonerito sin inmutarse afirma que el de hecho está haciendo una labor de reciclaje y aunque de forma poco ortodoxa, el está ayudando a la conservación del medio ambiente. (Barrera).

Cañabrava continua sin entender cuál es el mecanismo de reciclaje que maneja su compañero, por esta razón se dedica a preguntarle a Carbonerito específicamente que labor está ejerciendo en pro de la naturaleza. (Impulso)

Carbonerito muestra a Cañabrava como usa las envolturas de alimentos en pro de sazonar los alimentos que todo el grupo iba a ingerir en el almuerzo. (Anagnórisis-Cañabrava, detonante)

Explicación sobre reciclaje: Luego de entender el punto de vista de Cañabrava, el resto de la conversación se basa en Cañabrava enseñando a su compañero formas efectivas y sanas en la reutilización de materiales. (Punto de giro)

• ACTO III

Carbonerito finalmente comprende que hay mejores maneras de mantener el entorno de una forma más ecológica y funcional para todos (Anagnórisis-Carbonerito)

Carbonerito deja de preparar el almuerzo reciclado para dar paso a realizar una comida típica y se decide por reciclar los papeles de forma más convencional y efectiva. (Clímax)

Se muestran a todos los integrantes de los Cuidapalos en sus labores de conservación y cuidado de la naturaleza. (Estado inalterado)

Finalmente se elabora el guion literario en donde se completa con gran lujo de detalles los elementos de la escaleta, se agregan tecnicismos cinematográficos

del entorno y las distintas tomas que se van a tener en cuenta en la producción (ver anexo A)

6.2. PROCESO DE PREPRODUCCIÓN

6.2.1. Revisión de estilos. En esta etapa se analiza el material impreso de la historieta, las hojas de personajes en donde se tienen en cuenta las diferentes poses acciones, expresiones y movimientos la iluminación, la ubicación espacial de los escenarios en donde se desarrolla la historia.

6.2.2. Evolución del Personaje. Inicialmente se tomaron como base para las expresiones las hojas de personajes desarrolladas por el maestro Jaime López, pero debido a que posteriormente él hizo modificaciones en los diseños de personajes, (en cuanto a trazos y formas) éstas se adaptaron a versión vectorial las expresiones al rediseño de las nuevas cabezas y proporciones con la herramienta Adobe Illustrator.

Figura 12. Diseños y expresiones iniciales de Cañabrava por el Maestro Jaime López³⁶

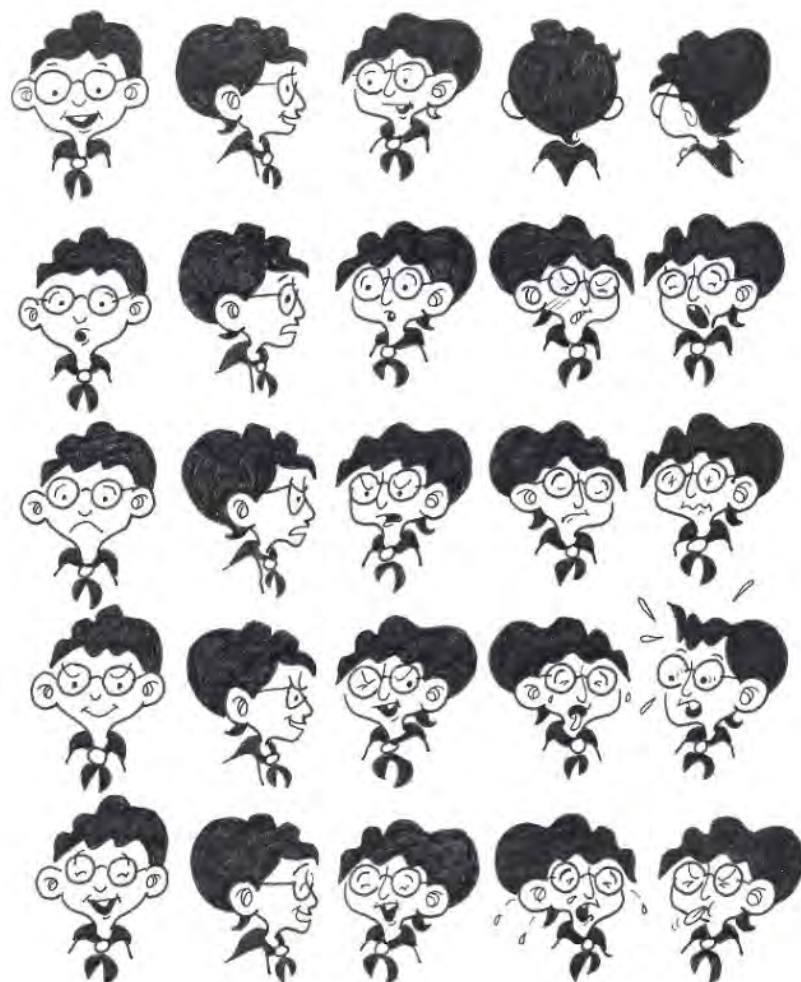


Figura 13. Rediseño y vistas múltiples de Cañabrava.



³⁶ Provisto por el autor.

Figura 14. Hoja de modelo 1: Versión vectorizada de algunas expresiones faciales en el rediseño de cañabrava, vista desde diferentes ángulos.³⁷

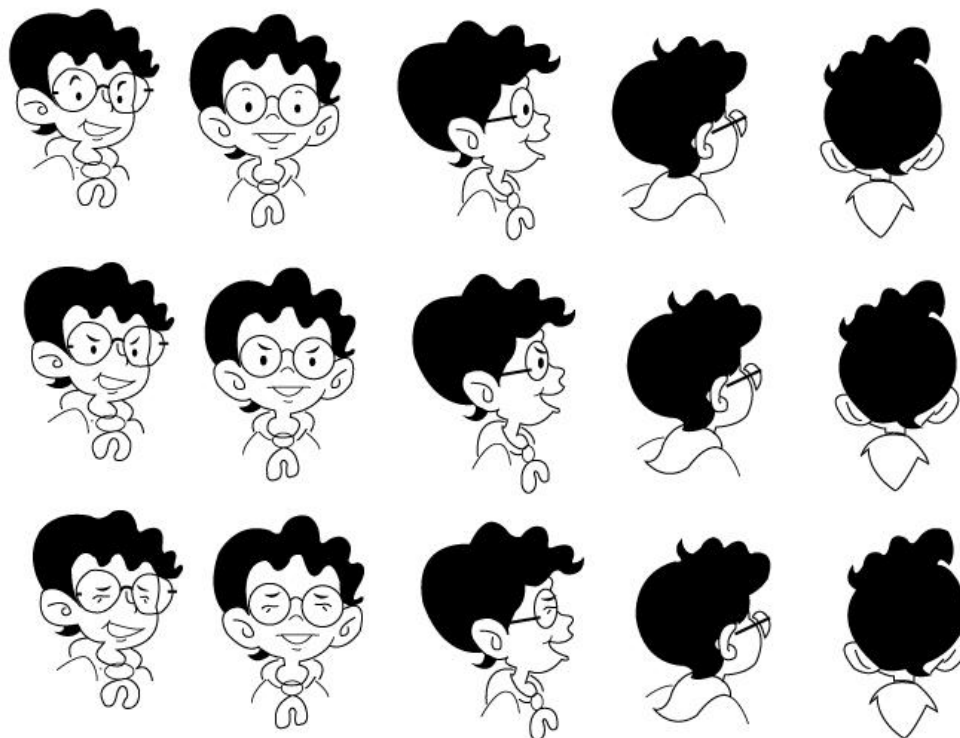
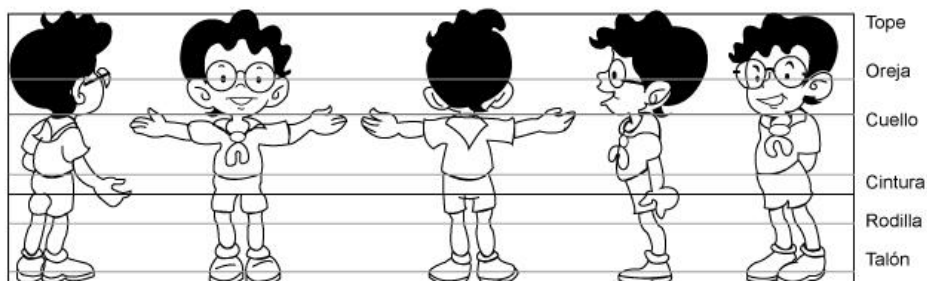


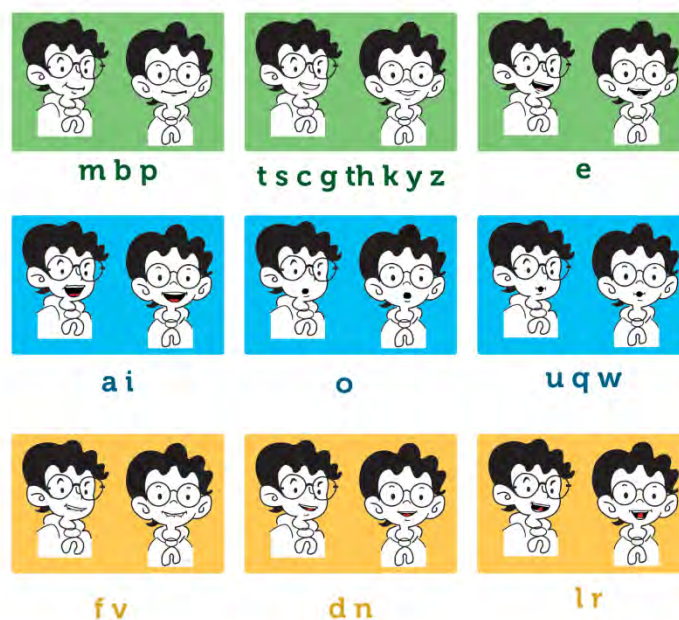
Figura 15. Hoja de modelo 2: Proporciones físicas del personaje, versión vectorizada en vistas múltiples, se incluyen las vistas $\frac{3}{4}$ posterior, frontal, posterior, perfil y $\frac{3}{4}$ frontal.³⁸



³⁷ Re-Diseño propio

³⁸ Re-Diseño propio

Figura 16. Hoja de modelo 3: Vocalización de fonemas del personaje con vistas de $\frac{3}{4}$ y vista frontal³⁹



Observacion: Para continuar con las demás hojas de personajes referirse al anexo

6.2.3. Desarrollo de entornos. En la historieta, "Los Cuidapalos" todos los eventos se desarrollan en campos abiertos, parques y bosques ya que los personajes están altamente involucrados con las actividades ecológicas.

Por esta razón, y por medio de las directrices proporcionadas por el guion literario se determinó un bosque como el escenario principal, el cual tiene diferentes espacios en donde se desarrolla la historia.

Para profundizar y facilitar el desarrollo del guion técnico y el storyboard se —ubicación de las —ómaras" las cuales facilitan el manejo de planos y ángulos de cada escena.

Se especificaron los siguientes espacios para los distintos momentos de la historia:

³⁹ Re-diseño propio.

1) Claro del bosque (donde inicia la historia)

2) Sendero entre colinas (el personaje corre hacia el este)

3) Punto intermedio entre colinas (donde se percata del fuego)

4) Lado posterior de una colina pequeña; hay un riachuelo cerca y arbustos (donde se reúnen Carbonerito y Cañabrava).
Después de este primer acercamiento al entorno, se desarrolló un mapa cenital en el cual se muestran todos los espacios en su ubicación final.

Figura 17. Mapa geográfico en donde se muestran los entornos de la historia⁴⁰



⁴⁰ Re-diseño propio.

En cuanto a la iluminación de los entornos, igualmente se tomó como referente el guion literario, en donde se especificaba que la hora en la que se desarrolla la historia alrededor del medio día, no hay factores climáticos que afecten la historia, a excepción de unas pocas nubes, por cual se delimita que la iluminación de todos los entornos provenga de una fuente de luz a cercana a un ángulo de 90° que representa la posición del sol a la hora mencionada.

En un proyecto animado, la iluminación de los entornos es un elemento importante ya que a través de este se le da el tono a la historia y facilita el desarrollo de la paleta de colores que se determina en etapas posteriores. (Colorboard)

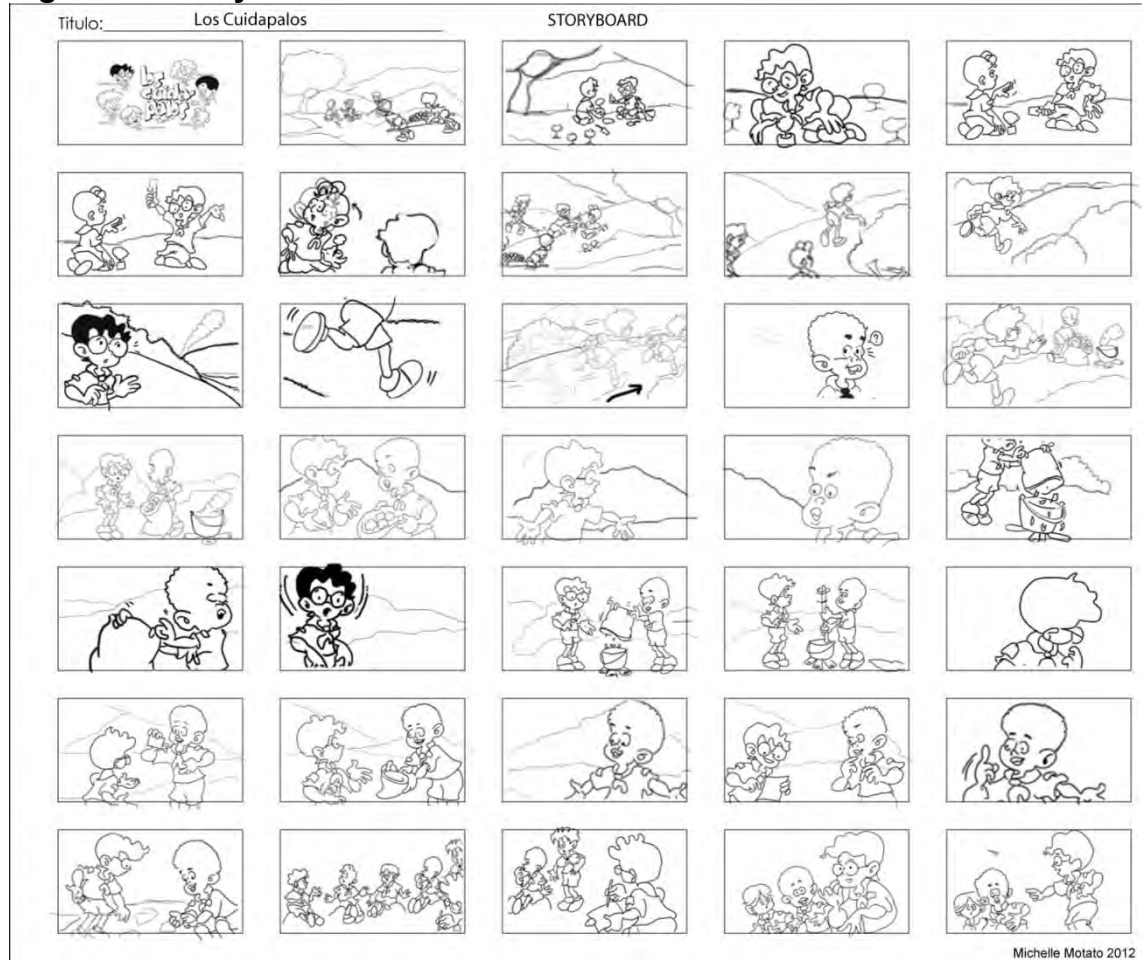
6.2.4. Guion técnico. Para el desarrollo del guion técnico se tuvo en cuenta el la progresión de la historia, dado por el guion literario, la ubicación temporo-espacial determinada anteriormente, los planos y ángulos de cada escena, los diálogos, acciones y sonidos incidentales de toda la historia.

Título: Los Cuidapalos SCENE 2 PAGE 3

Observación: Revisar anexos para referenciarse con el guion Técnico completo.

62

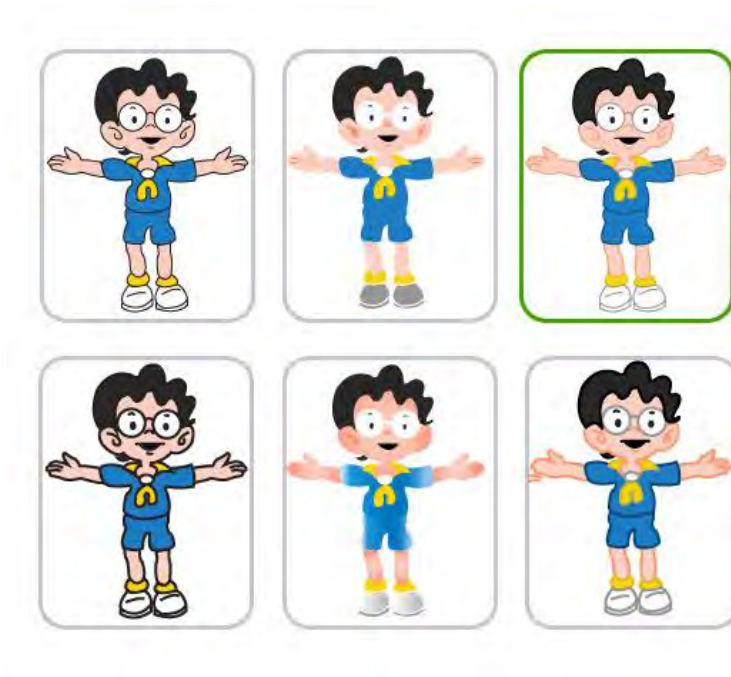
Figura 19. Storyboard



Observación: Revisar anexos para referenciarse con el storyboard completo

6.2.6. Colorboard. Después de terminado el storyboard, realizó el colorboard en donde se determinaron las paletas de color de cada escena y de los personajes, para ver la transición del color dependiendo de las diferentes situaciones de las escenas y para que existiera una armonía cromática a lo largo de la historia. En adición a la escogencia cromática también se hizo una exploración de distintas formas de contorno y sombreado de los personajes para determinar que estilo de línea y relleno del personaje contrastaran con el fondo.

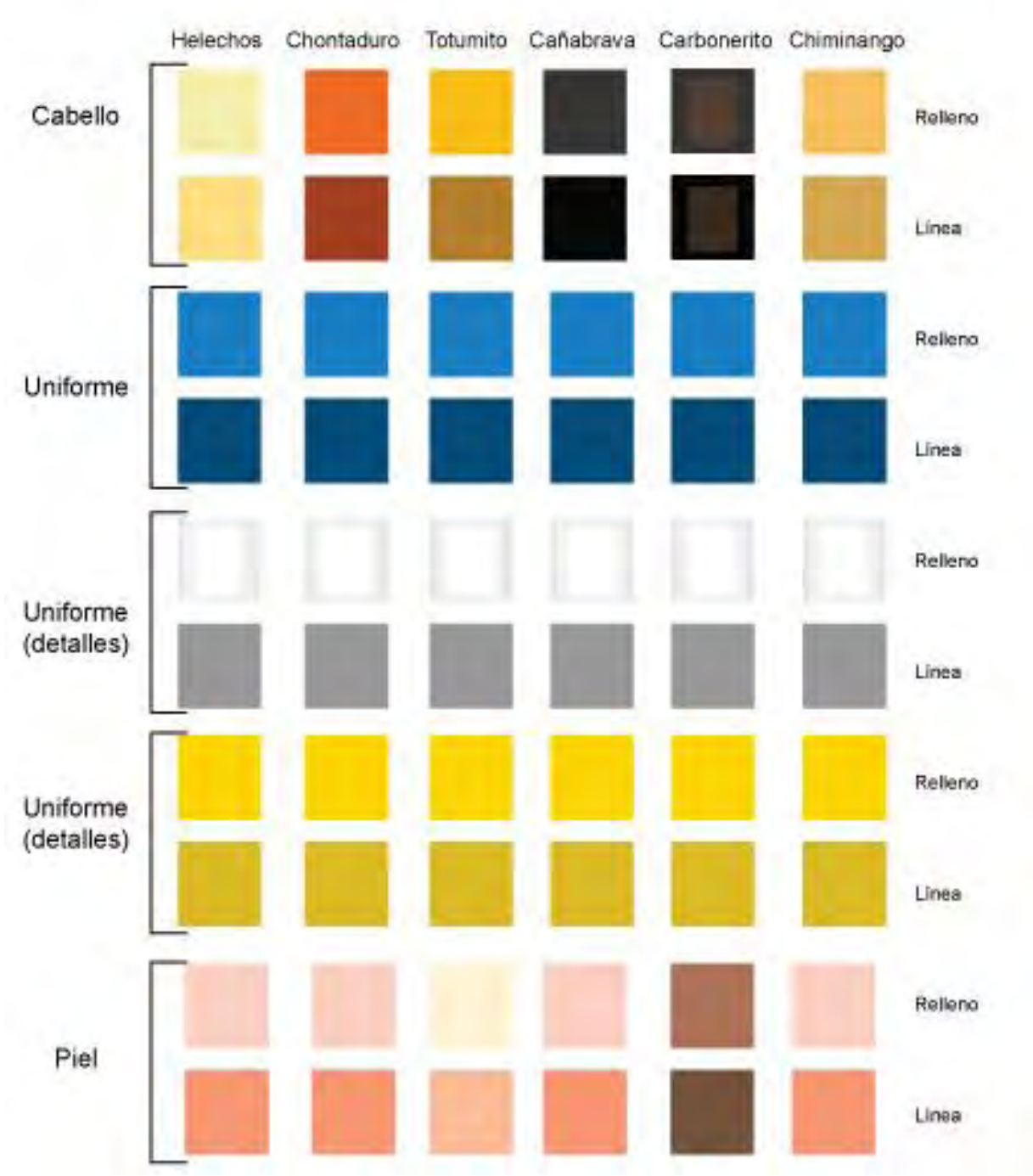
Figura 20. Exploración de contornos y sombreado en el personaje⁴¹



El estilo de contorno escogido como definitivo fue una línea delgada de un color con más oscuro que el relleno, ya que de esta manera se podría hacer una distinción más clara entre el fondo y los personajes.

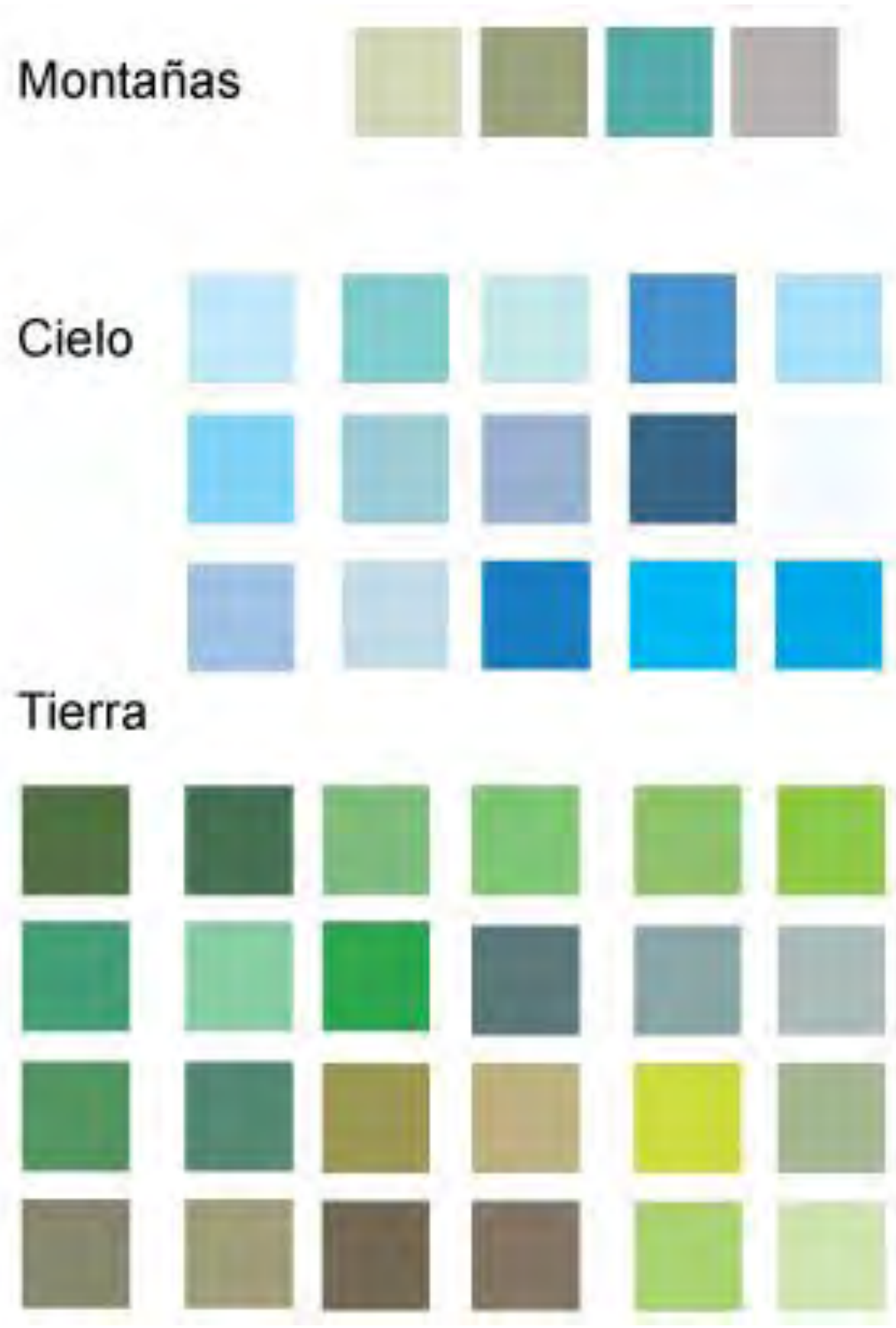
⁴¹ Re-diseño propio.

Figura 21. Paleta de colores para los personajes⁴²



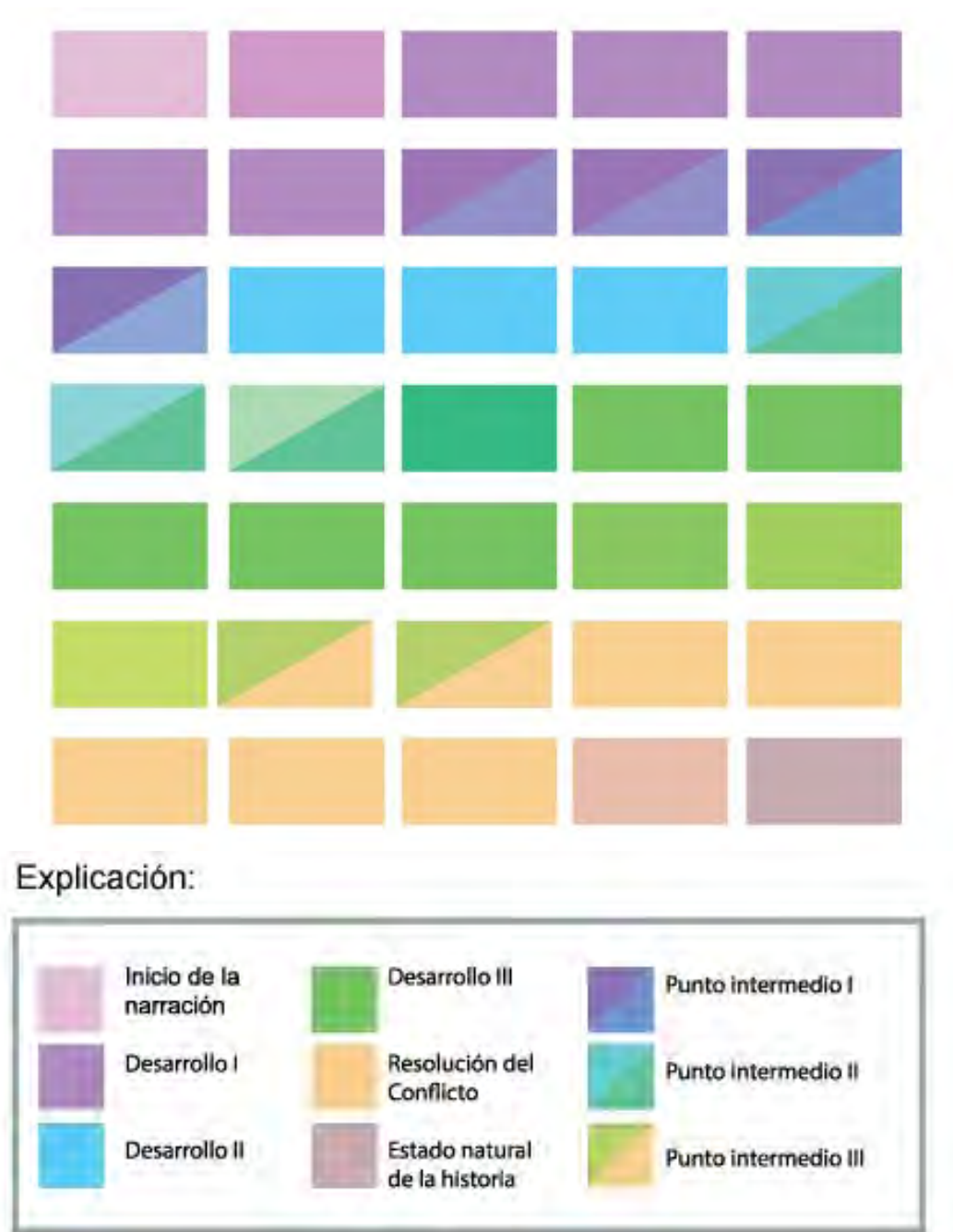
⁴² Re-diseño propio.

Figura 22. Paleta de colores para los entornos⁴³



⁴³ Re-diseño propio.

Figura 23. Colorboard en donde se gráfica la narración de forma cromática⁴⁴



6.2.7. Arte conceptual. Éste fue la etapa que más exploraciones se implementaron, inicialmente de forma intuitiva se realizaron múltiples propuestas

⁴⁴ Re-diseño propio.

en donde se buscó distintos estilos relacionados a los ambientes que se recrean en las tiras cómicas de los periódicos, tratando de ser fiel al desarrollo visual visto en la obra original, desafortunadamente estas primeras propuestas no cumplieron los parámetros deseados.

Figura 24, 25, 26, 27 Exploración inicial de arte conceptual (1 -2 -3 - 4)⁴⁵



En esta primera experimentación se usaron colores principalmente desaturados y el manejo de algunos patrones y efectos de pinceladas con pincel seco.

⁴⁵ Re-diseño propio.

Figura 28, 29, 30, 31 Propuesta de arte conceptual (5 – 6 – 7 - 8)⁴⁶



En esta segunda exploración de arte conceptual se integraron diferentes técnicas digitales que simularan diferentes texturas y patrones, también muestran exploraciones con diferentes trazos.

Figura 32. Exploración inicial del Arte Conceptual 9⁴⁷



6.2.7.1. Referentes de arte conceptual. Al no cumplir las expectativas deseadas con este primer acercamiento, se tomó la decisión de hacer una búsqueda de referentes de ilustración, las cuales brindarían una guía o directrices más cercanas al resultado gráfico deseado; estos referentes pasaron por un

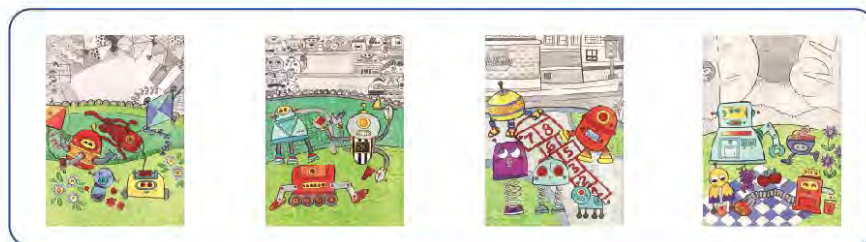
⁴⁶ Re-diseño propio.

⁴⁷ Re-diseño propio.

proceso de análisis visual en donde se delimitaron los estilos gráficos iniciales para llegar a un estilo grafico más pertinente para el proyecto.

Tabla 1. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo A⁴⁸

Referentes de Ilustración
Grupo A - Ilustraciones por Laura Osorno



Punto	Dirección horizontal y vertical, de forma alargada, mayor importancia en relación con la línea Para delimitar espacios, se crean texturas por medio de los puntos repetidos.
Línea	Linea delgada, usada para delimitar los espacios no tiene mucho valor visual
Contorno	Se manejan figuras básicas, círculos y cuadrados en su mayoría.
Brillo	Valores intensos representados en colores vibrantes.
Tono	Principalmente en la gama de verdes, con acentos en rojo, violeta y amarillo, con bases en gris.
Saturación	Colores principalmente intensos, los fondos grises completamente desaturados
Textura	Generada por los puntos alargados del pincel, tecnica acuarela

⁴⁸ Re-diseño propio.

Tabla 2. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo B⁴⁹

Referentes de Ilustración
Grupo B - aquacp.com



Punto	Utilizados para dar mas detalles al fondo de las imagenes. (estrellas).
Línea	Se usa la linea de color para los contronos de los elementos.
Contorno	Las figuras son intrincadas, con muchos detalles. Se usan como base algunas .figuras geométricas pero se desarrollan con más complejidad.
Brillo	Valores con baja intensidad.
Tono	Principalmetne en la gama de verdes, y azules.
Saturación	Baja saturacion en los colores .
Textura	Generada por puntos, apariencia de papel.

⁴⁹ Re-diseño propio.

Tabla 3. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo C⁵⁰

Referentes de Ilustración

Grupo C - minimundi.com / Li Dan design studio / Jon Mallison / Super Silo



Punto	No se usan puntos como textura, ni cumplen un elemento, determinante de diseño.
Línea	Linea delgada, usada para generar textura en el fondo de las imágenes.
Contorno	Principal uso de figuras Circulares.
Brillo	Valores claros, representados en colores vibrantes.
Tono	Se presentan tonalidades en verde, azul, naranja, con tendencia a los colores cálidos.
Saturación	Colores con saturacion intensa.
Textura	Generada por los las lineas y patrones vectoriales.

⁵⁰ Re-diseño propio.

Tabla 4. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo D⁵¹

- Referentes de Ilustración
- Grupo D - djeco.com



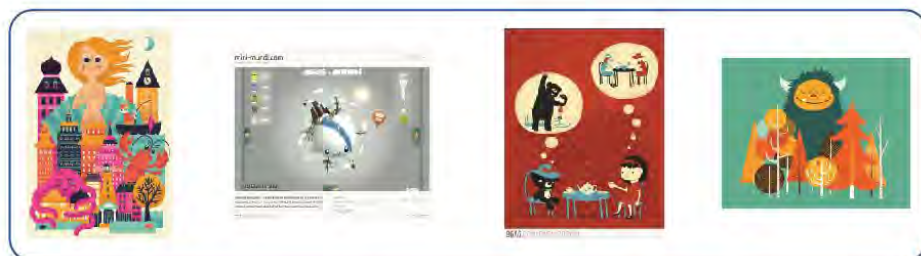
Punto	Drección horizontal y vertical, de los puntos usados para algunos detalles de personajes pero principalmente para reforzar los detalles de el prado/suelo
Línea	Linea delgada, usada para delimitar los espacios, no tiene mucho valor visual en otras ilustraciones no se usan lineas.
Contorno	figuras de tipo principalmente organico pero también hay uso de lineas verticales.
Brillo	Valores con baja intensidad
Tono	Gama de verdes, con acentos roen rojo, violeta y amarillo, con bases en gris.
Saturación	Colores principalmente intensos, los fondos grises completamente desaturados
Textura	Generada por los puntos alargados del pincel, tecnica acuarela

⁵¹ Re-diseño propio.

Tabla 5. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo E⁵²

Referentes de Ilustración

Grupo E - Ted Carpenter/ minimundi.com / Jay Affleck / Alex Westgate



Punto	Usado para generar texturas y patrones.
Línea	Línea delgada, y de color usada para delimitar los espacios no tiene mucho valor visual y en otras ocasiones no se utilizan líneas.
Contorno	Se manejan figuras básicas, círculos mayoritariamente
Brillo	Valores claros, representados en colores vibrantes.
Tono	Principalmente en la gama de verdes, con acentos en rojo, violeta y amarillo, también se usan tonalidades grises.
Saturación	Colores principalmente intensos, en 2 ilustraciones se manejan niveles menos intensos.
Textura	Generada por los puntos diferentes estilos de texturas, papel, vectorial, patrones y texturas planas.

⁵² Re-diseño propio.

Tabla 6. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo F⁵³

Referentes de Ilustración
Grupo F - Eric Orchard / Angela Matteson / Maurice Sendak



Punto	Se crean texturas por medio de los puntos repetidos.
Línea	Línea delgada, usada para delimitar los espacios no tiene mucho valor visual
Contorno	Se manejan figuras orgánicas.
Brillo	Valores intensos representados en colores vibrantes.
Tono	Principalmente en la gama colores azules , con acentos en azul y amarillo.
Saturación	Colores principalmente intensos.
Textura	Generada por los puntos en repetición.

⁵³ Re-diseño propio.

Tabla 7. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo G⁵⁴

Referentes de Ilustración

Grupo G - Noel Badges / Geneive Godbout

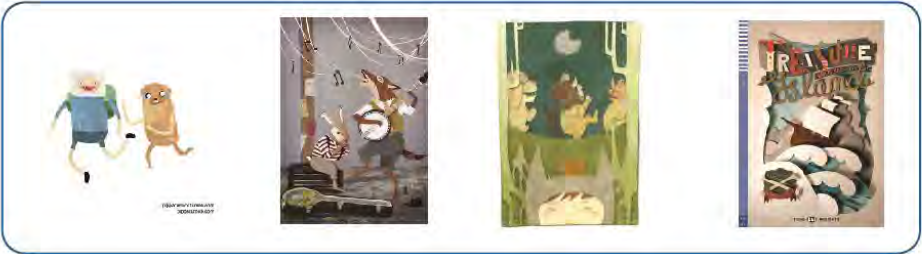


Punto	Usados como herramienta para generar texturas.
Línea	No tienen valor ni importancia para los contornos, se usan para hacer texturas a la par con los puntos.
Contorno	Las figuras son organicas.
Brillo	Valores con baja intensidad.
Tono	Principalmetne en la gama de verdes, y azules.
Saturación	Baja saturacion en los colores.
Textura	Generada por las lineas, tiene apariencia de dibujos a lápiz.

⁵⁴ Re-diseño propio.

Tabla 8. Análisis Visual de referentes de ilustración grupo H⁵⁵

Referentes de Ilustración
Grupo H - Pippa Curnick / Jayme McGowan / Miki Sato / Eli Edizioni Bomboland



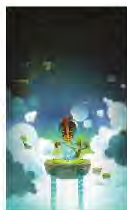
Punto	No se aplica
Línea	Linea delgada, usada en pocos detalles
Contorno	Se emplean figuras orgánicas.
Brillo	Valores de poca intensidad, representados en colores opacos.
Tono	Principalmente en la gama colores tierra, con acentos en azul, verde y café.
Saturación	Colores completamente desaturados.
Textura	Generada por la tecnica de recortes.

⁵⁵ Re-diseño propio.

Tabla 9. Análisis Visual de referentes de ilustración grupoI⁵⁶

Referentes de Ilustración

Grupo I - Fabrice Nzinzi / Jeremiah Ketner / Luisa Uribe / zgul-osr113



Punto	No aplica.
Línea	Línea delgada, usada para delimitar los espacios no tiene mucho valor visual
Contorno	Se manejan figuras básicas, círculos y cuadrados en su mayoría.
Brillo	Valores claros, representados en colores vibrantes.
Tono	Principalmente en la gama de verdes, con acentos rojos, violeta y amarillo, con bases en gris.
Saturación	Colores principalmente intensos, los fondos grises completamente desaturados
Textura	Generada por los puntos alargados del pincel, técnica acuarela

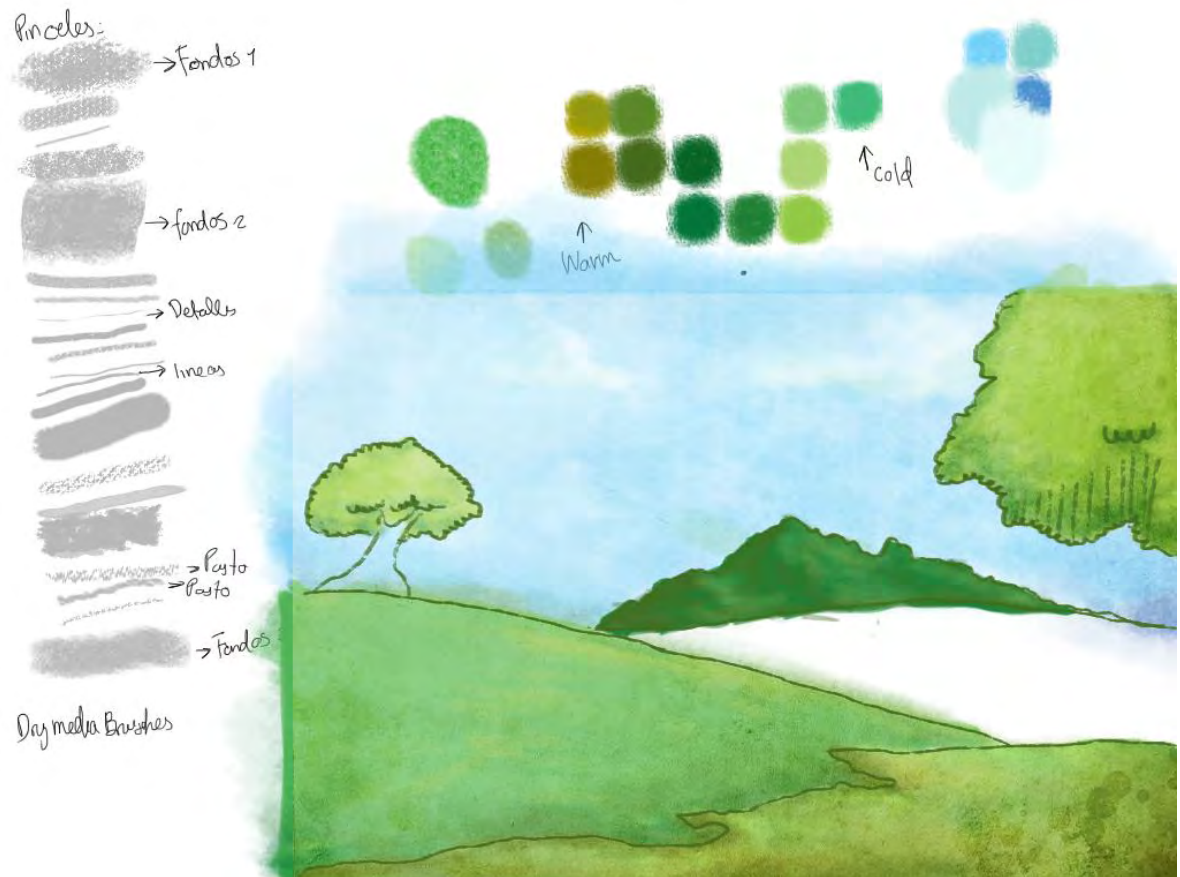
Posterior a la tabulación de la información se escogieron algunos de los grupos como influencia principal para las posteriores propuestas de arte conceptual, En donde se observó que los colores empleados en ilustraciones infantiles, tenían

⁵⁶ Re-diseño propio.

una clara tendencia hacia las tonalidades pastel. De los distintos grupos de referentes de ilustración se rescataron diferentes características visuales como para los fondos de los escenarios entre ellos se pueden encontrar: valores intermedios con colores vivos detalles de acuarela (Grupo A), Colores pasteles y de bajo brillo (Grupo B) trazos de lápiz con texturas marcadas y líneas fuertes (Grupo E, G) o ilustraciones que dan la sensación de tridimensionalidad en un ambiente bidimensional (Grupo H) y e frecuente uso de patrones y texturas vectoriales para generar una propuesta más digital (Grupo C).

Después del análisis de los referentes de ilustración se hizo una segunda exploración de técnicas, incluyendo diferentes estilos visuales por medio de la búsqueda de texturas digitales, manejo de luces y sombras, niveles de saturación cromática, también se utilizaron diferentes programas de diseño (Photoshop, Illustrator, PaintToolSAI) logrando así una gran variedad de propuestas ilustrativas.

Figura 33. Exploración de pinceles y texturas⁵⁷



En esta etapa del proceso se experimentó con diferentes estilos de pinceles de apariencia orgánica y se implementaron diferentes estilos de ilustración para llegar a una idea más cercana de lo que se quería alcanzar en el arte conceptual.

La idea principal consiste en darle una nueva profundidad a los fondos de los entornos para que se creara un contraste de fondo figura en donde los personajes tuvieran más protagonismo.

⁵⁷ Re-diseño propio.

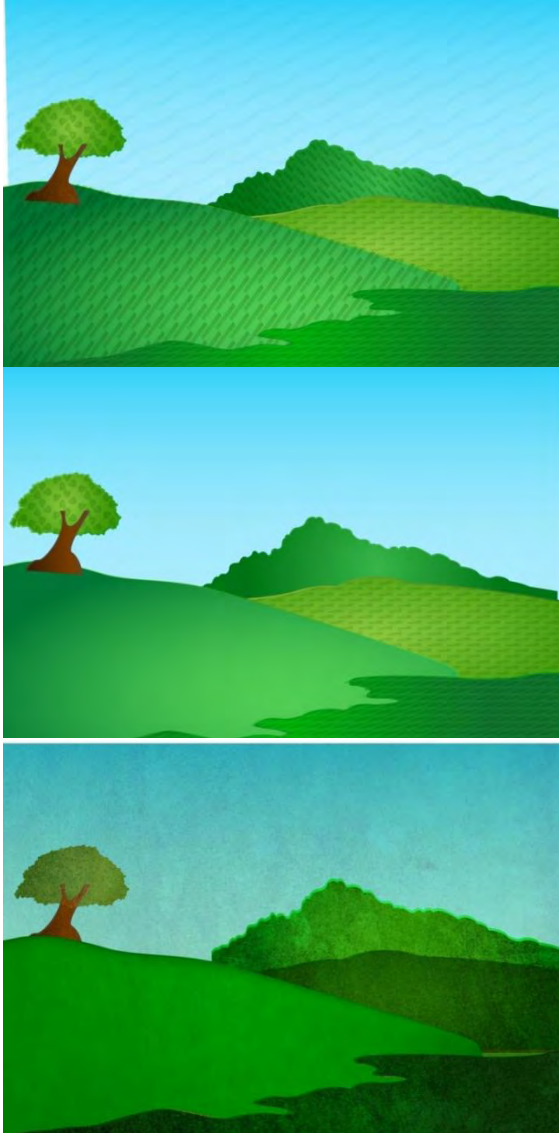
Figuras 34, 35. Segunda serie de arte conceptual (1- 2)⁵⁸



En esta segunda serie se aplicaron algunas de las características visuales encontradas en los referentes de ilustración, como las texturas de papel y colores poco saturados, que también dan la sensación de haber creado el fondo de manera análoga, se utilizó Adobe Photoshop.

⁵⁸ Re-diseño propio.

Figuras 36, 37, 38. Segunda serie de arte conceptual (4 – 5 - 6)⁵⁹



Estas propuestas están orientadas a la parte vectorial que se pudo encontrar en los referentes, se usaron colores planos y algunas texturas creadas por la repetición de patrones, en la figura 31 se ve como también se usaron texturas de papel envejecido y se eliminaron el uso de las líneas de contorno. Se usó adobe Illustrator para crear estas propuestas.

⁵⁹ Re-diseño propio.

Figuras 39, 40. Asesoría de ilustración (1 - 2)⁶⁰

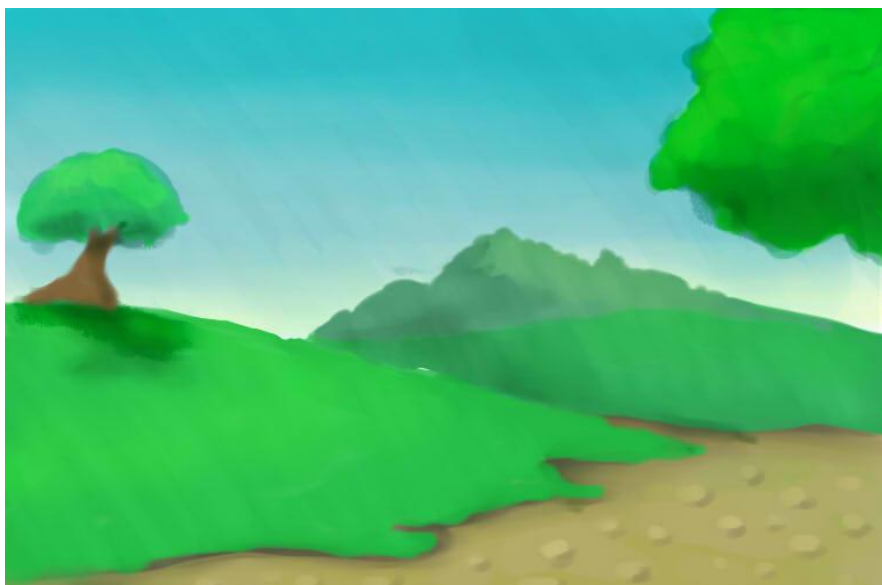


En una tercera etapa, después de hacer un proceso de eliminación de propuestas, se buscó asesoría de una ilustradora la cual proporcionó bastantes aportes en cuanto al manejo de la iluminación y en determinar el estilo final de los fondos, y consiguiente a esto se empezaron a desarrollar los fondos que se habían

⁶⁰ Re-diseño propio.

delimitado en la etapa del storyboard y aplicando la paleta de color resultante de la elaboración del colorboard.

Figuras 41, 42. Propuestas posteriores a la asesoría de ilustración (1 - 2)⁶¹



En estas propuestas finales se escogió el estilo final para el arte conceptual, sin el manejo de líneas y con una baja saturación. Se utilizó la herramienta Paint Tool SAI.

⁶¹ Re-diseño propio.

Figura 43. Arte conceptual final, fondo 1 – claro del bosque⁶²



Figura 44. Arte conceptual final, fondo 2 – sendero entre colinas⁶³

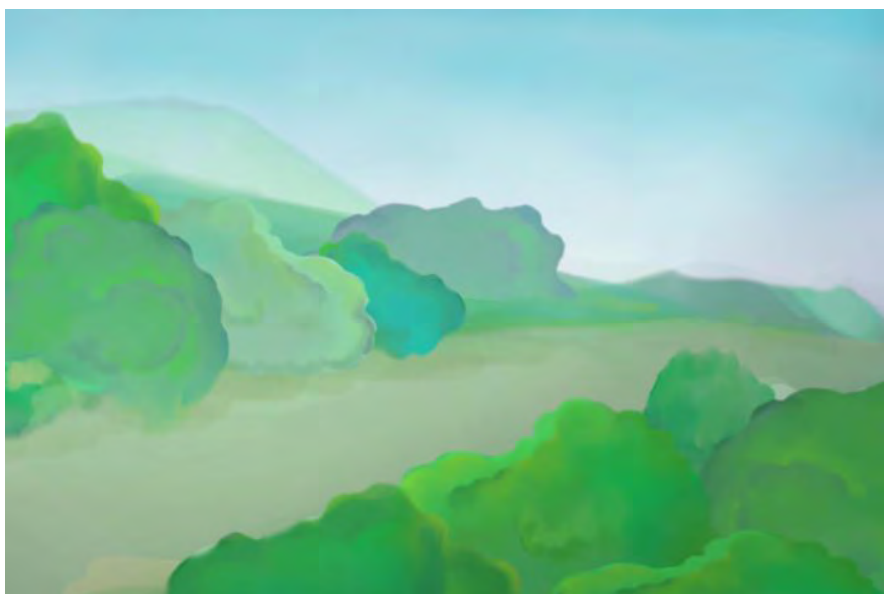


Figura 45. Arte conceptual final, fondo 3 – punto intermedio entre colinas⁶⁴

⁶² Re-diseño propio.

⁶³ Re-diseño propio.

⁶⁴ Re-diseño propio.

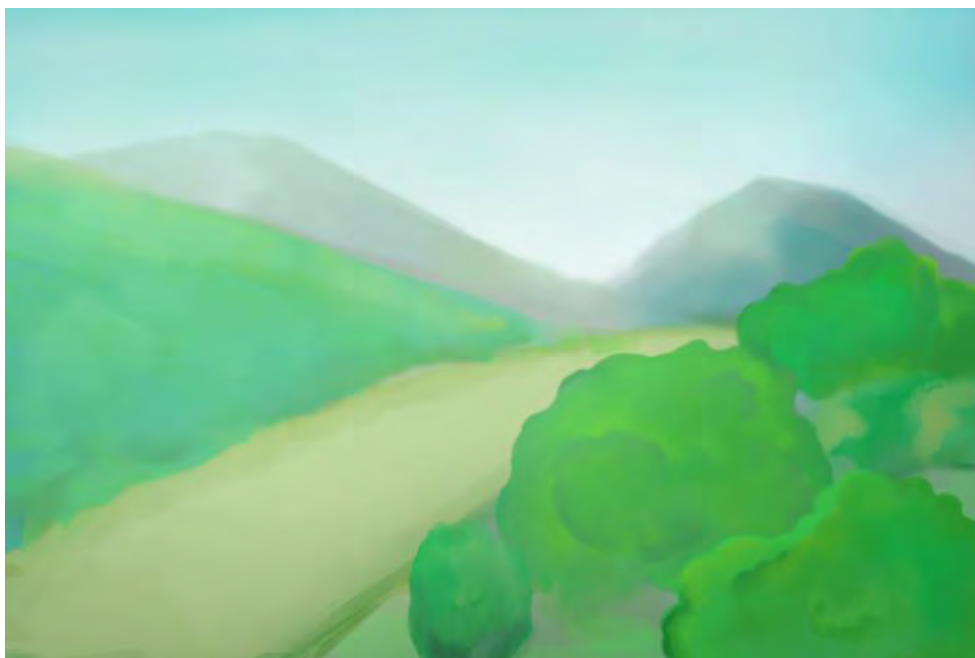
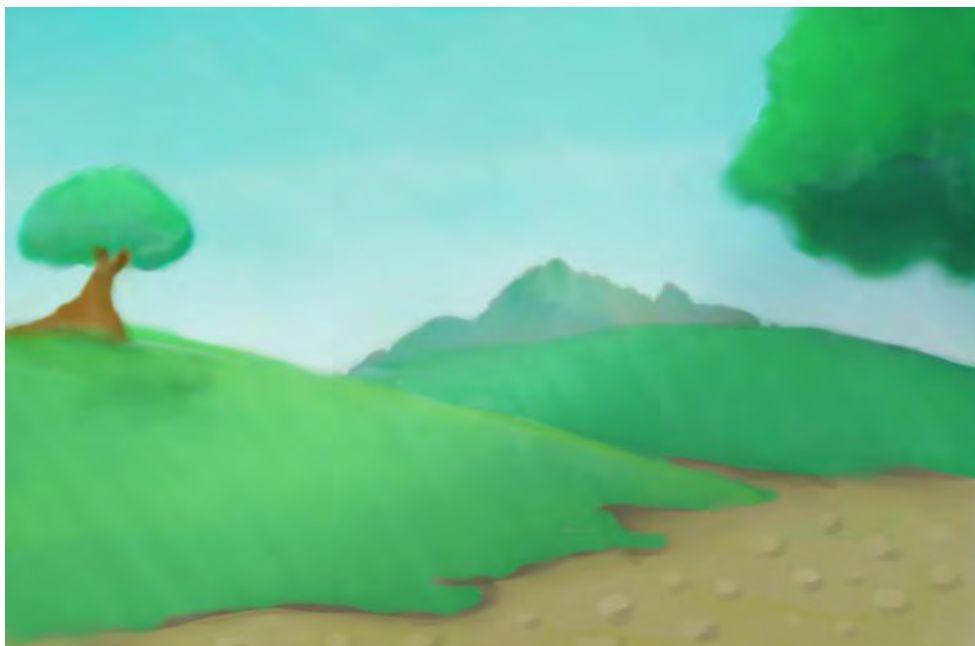


Figura 46. Arte conceptual final, fondo 4 – lugar de reunión de los personajes⁶⁵



⁶⁵ Re-diseño propio.

Figura 47. Arte conceptual 5, detalle de nubes aplicadas en el fondo 1⁶⁶



6.2.8. Integración de personajes y entornos: En esta etapa se evidencian el estilo final, con la unión del arte conceptual y el diseño de personajes.

Figuras 48, 49. Integración de personajes y entornos (1 – 2)⁶⁷



⁶⁶ Re-diseño propio.

⁶⁷ Re-diseño propio.



6.2.9. Pruebas de movimiento. Desarrollan ajustes en los movimientos de los personajes, en donde se garantiza fluidez.

Se hicieron exploraciones con rotoscopia, grabando a un niño de la edad en la cual se encuentran los Cuidapalos

Se hicieron pruebas de pequeñas escenas, en flash y en AfterEffects, movimientos del personaje corriendo usando las técnicas de recortes y de dibujo cuadro a cuadro.

Figura 50. Prueba de movimiento⁶⁸

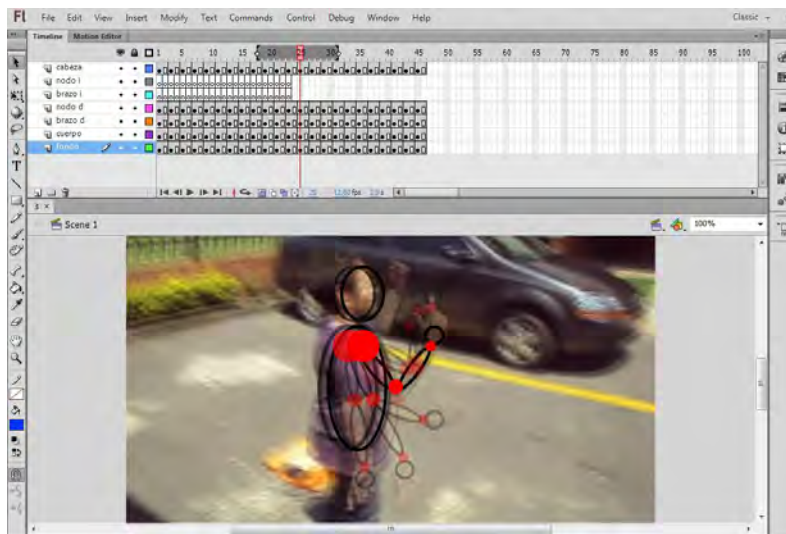


Figura 51. Pruebas de movimiento de rotoscopia 1⁶⁹

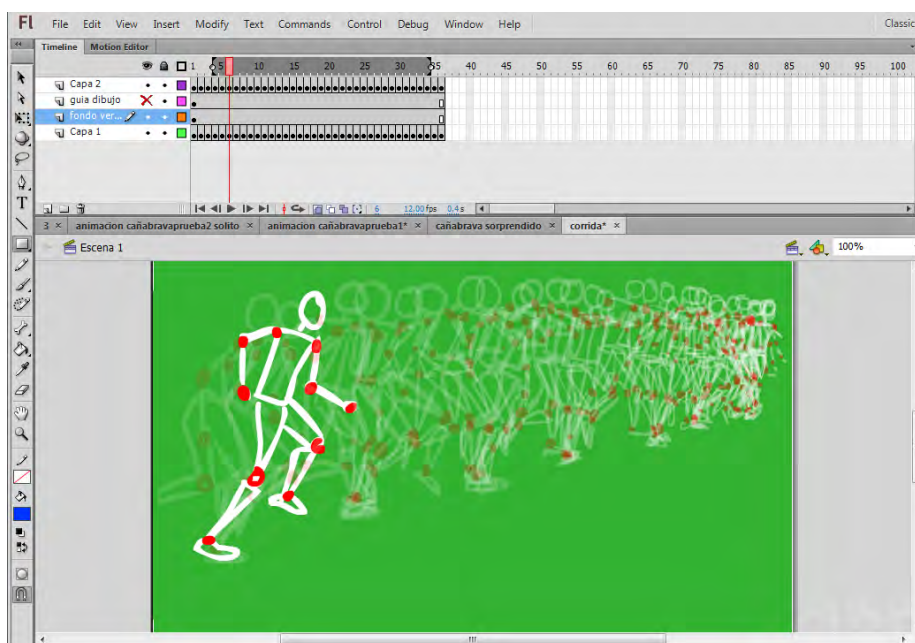


Figura 52. Pruebas de movimiento de rotoscopia 2⁷⁰

⁶⁸ Elaboración propia con niño de 9 años— Juan Esteban Gómez

⁶⁹ Elaboración propia

⁷⁰ Elaboración propia

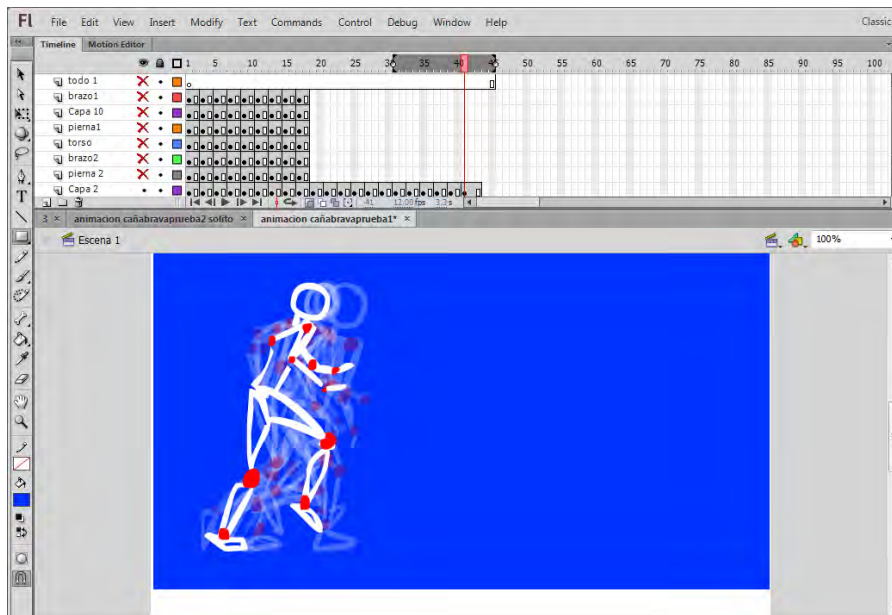
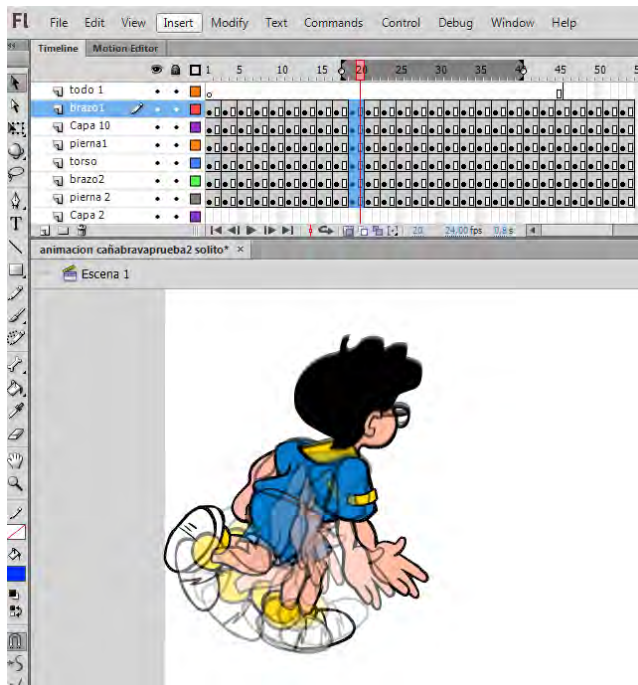
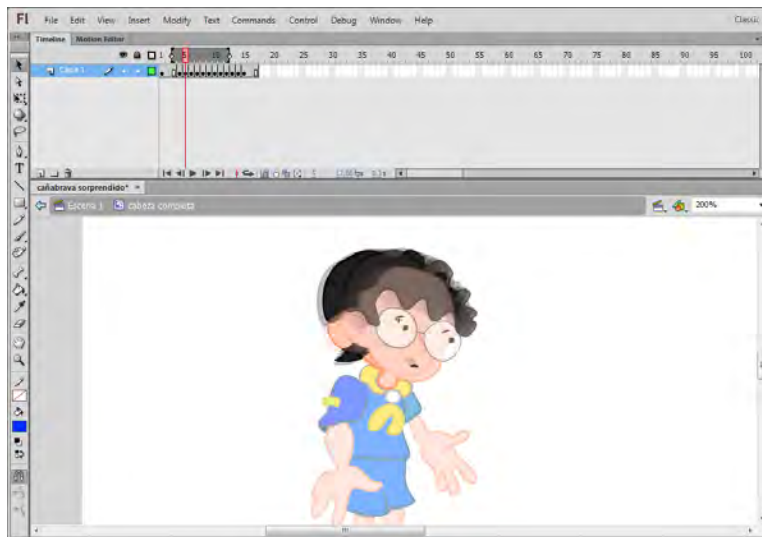


Figura 53. Ciclo de corrido, animado cuadro a cuadro⁷¹



⁷¹ Elaboración propia

Figura 54. Animación con pivote en Flash - Expresión facial⁷²



⁷² Elaboración propia

7. CONCLUSIONES

- Durante el proceso de adaptación se ha tenido en cuenta la forma narrativa del medio inicial (historieta) y los requerimientos que se necesitan para que se pueda trasladar la historia de manera efectiva en un nuevo medio (producto audiovisual animado).
- En el caso particular de este proyecto en donde se adaptó una historieta al medio animado fue necesario centrar la historia en 2 personajes principales los cuales fueron el material base para el desarrollo del segundo acto de la historia o "clímax", de la misma manera se necesitó tener referentes de otras publicaciones de la tira cómica para desarrollar una actividad introductoria en donde se mostraran brevemente a los personajes secundarios y que a su vez, sirviera como contextualización de la historia en el primer acto. Para la resolución de la historia en el tercer acto se buscó llegar a un estado inalterado en donde se da un final abierto que da paso a una posible continuación de una nueva narrativa.
- En la etapa de adaptación se pudo concluir, que es muy importante tener un conocimiento claro de toda la diégesis o mundo en donde se recrean las narrativas, así como estar pendientes de las distintas personalidades de los personajes y de cómo funcionan las interacciones entre ellos, para que las historias se mantengan interesantes y que creen una respuesta emocional en el espectador.
- Durante el segundo proceso para desarrollar la pieza animada, se fueron encontrando diferentes etapas que inicialmente no estaban contempladas en el desarrollo de pre producción, como por ejemplo la escogencia de un colorboard en donde se ejemplificara de forma cromática el progreso de la historia para que no se pierda el objetivo narrativa de la pieza animada.
- También al finalizar las pruebas de movimiento se pudo concluir que para que una pieza animada tenga una buena fluidez en sus movimientos es necesario aplicar diferentes principios de animación ya que al copiar movimientos de personas reales, se minimiza la expresividad de acciones y gestos de los personajes.

- Con estas conclusiones se aporta un proceso el cual que ha tenido diversas revisiones y modificaciones en su desarrollo, que permite suministrar un referente que brinde apoyo a nuevos realizadores en el campo. Estos tendrán la oportunidad de validar o refutar esta propuesta metodológica, dependiendo de sus objetivos personales y que a su vez tengan la posibilidad de aportar nuevos elementos en donde sean posibles la exploración de múltiples técnicas animadas las cuales se apoyen en la adaptación de tiras cómicas.

8. RECOMENDACIONES

A lo largo de la creación del storyboard y del guion técnico se evidenciaron falencias en la interpretación de los eventos de la historia por lo cual se recomienda a futuros investigadores del semillero emplear distintas onomatopeyas visuales que permitan entender de forma más clara los diferentes planos y movimientos de cámara necesarios para narrar la historia.

En el transcurso del proceso de preproducción se desarrolló un paralelo entre el análisis de los entornos y los personajes para que en su contraste de fondo – figura, tuvieran un impacto visual que atrajera a los futuros espectadores a involucrarse con el producto animado. Para lograr este objetivo se buscaron referentes de ilustración que tuvieran texturas de papel, o de diferentes técnicas tradicionales de pintura (acuarela, lápiz, marcadores, etc.) y consecuentemente aplicarlos en distintas propuestas de arte conceptual. Mientras tanto se elaboró una paleta de colores con una baja saturación para contrastar con una paleta de colores de los personajes, pero al desarrollar los fondos finales, es evidente que estos dichos contrastes son muy extremos en comparación con los personajes vectoriales, por consiguiente es preferible que para futuras exploraciones de arte conceptual se tenga más en cuenta la armonía entre fondos y personajes y utilizar elementos que generen una armonía entre los dos estilos.

Es importante, pensar en el proceso del pipeline, el cual no se ejecutó desde el inicio en este proyecto. Ya que al tener una visión de los requerimientos necesarios para desarrollar las distintas etapas de preproducción, producción y postproducción, el proceso de una pieza animada funcionará de manera más fluida, desde el desarrollo inicial de arte conceptual, pasando por la creación del storyboard, sonidos, producción, y edición final de una pieza animada.

Al desarrollar una pieza animada se debe considerar al público objetivo, para tener una idea como cautivarlos y que se espera de obtener en el momento que los espectadores perciban el producto, su respuesta emocional y posterior interés. Esta relación está unida con la propuesta estética y narrativa para lograr los objetivos planteados en cada proyecto.

Finalmente, un futuro inconveniente que podría surgir en el desarrollo de una pieza animada sería el proceso de sonorización que no se pudo explorar durante este proyecto, pero el cual tiene vital importancia al momento de dar dinamismo y ritmo a la propuesta audiovisual, la sonorización tanto como el movimiento y la diferentes características de los personajes (apoyados por los principios de

animación) son los elementos principales que generan el ritmo y progreso de la historia.

BIBLIOGRAFÍA

ADORNO, Theodor W., y Hanns Eisler. El Cine y La Musica. Caracas: Editorial Fudamentos, 2003.

AGREDO RAMOS, Andres Fabian. Diseño de Animacion. Cali: Editado por la Gestion Editorial, Direccion de Investigaciones y Desarrollo Tecnologico, Universidad Autonoma de Occidente, 2011.

ALFIE, David. Simiologia del Cómic, El Comic es algo Serio. Mexico: Editorial Eufe, S.A., 1982.

BORDWELL, David. *Film Art.: An Introduccion*. New York: MacGraw-Hill, 1997.

BRESSON, Robert. Notas sobre el Cinematografo. Mexico: Ediciones Era, S.A., 1979.

DE LEON, Antonio. Codice Azcatitlan. Valle de Mexico: Documento Pictografico, 1600.

EISNER, Will. El comic y el arte secuencial. Barcelona: Norma Editorial, 1998.

El imperio de animacion. «Historia de la animación 4 - Winsor McCay: Gertie el dinosaurio (1914).» 21 de Enero de 2008.
<http://theanimationempire.blogspot.com/2008/01/history-of-animation-4-windsor-mccay.html#uds-search-results> (último acceso: 11 de Diciembre de 2013).

FIELD, Syd. *El Libro del Guion: Fundamentos de la Escritura de Guiones*. Madrid: Plot Ediciones, 2001.

Filmstudies. «Book Reviews/Comptes rendus.» s.f.
http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies11_Gaudreault_recit.pdf
(último acceso: 11 de Diciembre de 2013).

FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Animacion Aesthetics*. New Barnet, Uk: Editorial John Libbey Publishing, 2009.

GUBERN, Roman. *El Lenguaje de los Cómicos*. Península, 1972.—. *El Lenguaje de los Cómicos*. s.f.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptacion*. London and New York: Routledge, 2006.

LUCCI, Gabriele. *Los Diccionarios del Cine, Animacion*. Barcelona: Editorial Electa, 2005.

MASOTTA, Oscar. *La Historieta en el Mundo Moderno*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1970.

MCCLLOUD, Scott. *Understanding Cómicos*. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993.

Ministerio de cultura. Ministerio de cultura. s.f.
<http://www.mincultura.gov.co/Paginas/default.aspx?idcategoria=37508>
(último acceso: 11 de Diciembre de 2013).

SANCHEZ NORIEGA, Jose Luis. De la Literatura del Cine, Teoria y Analisis de la Adaptacion. Barcelona: Editorial Paidós, 2000.

SIFANOS, Georges. *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*. Animation Journal, s.f.

SIFANOS, Georges. «The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren.» *Animacion ensayos Journal* (Animation Journal), 1995: 62-66.

VANOYE, Francis. Guiones modelo y Modelos de Guion: Argumentos Clasicos y modernos en el Cine. Barcelona: Editorial Paidós Iberica, 1996.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.

WHITE, Tony. *Animation From Pencils to Pixels - Claccical Techniques for Digital Animators*. Amsterdam: Editorial Elsevier, 2006.

WILL, EISNER. El Comic y el Arte Secuencial. Editorial Norma, 2000.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit – Animated*. New York: Animation Masterclass, 2009.

ANEXOS

Anexo 1. Guion literario "Los Cuidapalos" - Portada

Los Cuidapalos

Adaptación por

Michelle Alejandra Motato

Esta adaptación de la historieta creada por Jaime López muestra a seis niños autoproducidos los "Cuidapalos" quienes se encargan de la conservación y reforestación de su entorno natural. Las vivencias y situaciones por las que pasan estos personajes (en esta adaptación Cañabrava y Carbonerito), aunque en ocasiones jocosas, cuentan con un sentido ecológico que brindan un aprendizaje sobre los temas ambientales.

Michelle Alejandra Motato
Nuñez
mich.elle.motato@gmail.com
michelle.motato@hotmail.com

Anexo 2. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 1

EXTERIOR. CLARO DEL BOSQUE. DIA

Ubicados en el claro del bosque, donde es despejado y se puede ver el cielo en todo su esplendor el clima es templado y fresco, en donde cinco niños (Mientras se presentan en cámara se muestran sus nombres): Chiminango, Helechos, Chontaduro, Totumito y Cañabrava se encuentran reforestando esta sección como parte de las obras de cuidado y preservación de la naturaleza que realizan como integrantes del grupo el cual se reconoce como los Cuidapalos. Todos llevan un uniforme específico que los identifica, conformado por zapatillas blancas y medias, apliques (insignias) y pañoletas de color amarillo, sus camisas y pantalonetas cortas son de color azul. Ellos se encuentran trabajando con pequeñas palas y picas y una gran variedad de pequeños árboles listos para ser sembrados.

EXTERIOR. CLARO DEL BOSQUE. ZONA DE REFORESTACION. DIA

Los Cuidapalos se disponen a dar un alto a sus actividades de reforestación ya que se acerca la hora de almorzar.

TOTUMITO

¡Cañabrava! ¿Podemos parar un rato?

TOTUMITO

Estoy cansado y tengo muuuuuuucha hambre.

CAÑABRAVA

Tienes razón Totumito. ¡Muchachos! dejemos esto un rato y vayamos a preparar el almuerzo.

TOTUMITO

¿Y que se hizo Carbonerito?

CAÑABRAVA

¿Alguien lo ha visto?

TOTUMITO, HELECHOS, CHIMINANGO,

CHONTADURO

(al unísono)

¡NO!

CAÑABRAVA

Esperenme aquí un ratito, ¡Voy a buscarlo!

Anexo 3. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 2

2.

EXTERIOR. BOSQUE. DIA

Cañabrava corre a lo largo del bosque a través de distintas colinas y ve a lo lejos una señal de que una fogata está ardiendo, y por su olor característico Cañabrava puede notar que se trata de una quema de papel.

CAÑABRAVA
(Sonido de admiración)
¡¿Que esta pasando?! Tengo que ver.

EXTERIOR. BOSQUE. CERCA AL RIACHUELO. FOGATA. DIA

Cañabrava llega a el lugar donde proviene la quema, para su sorpresa, Cañabrava se percata que su compañero Carbonerito, quien se encontraba ausente del oficio de reforestar ahora se encuentra quemando papeles un comportamiento que es la antítesis de lo que es un Cuidapalos. Carbonerito, quien ha elaborado una gran fogata en donde tiene montada una olla grande (la cual es usada típicamente en el Valle del cauca en los llamados "paseos de olla") y un costal lleno de papeles y empaques de comida.

CAÑABRAVA
(En tono enojado)
Aquí estabas carbonerito pero ¡¿Qué estas haciendo?!

CARBONERITO
(Sonriente, mientras sostiene la bolsa y la acerca a la fogata)
Adelantando el almuerzo.

CAÑABRAVA
(Gesticulando agresivamente)
¡Estas atentando contra la naturaleza!

CAÑABRAVA
¿No sabes que todos esos papeles podran ser utilizados para hacer más papel?

CARBONERITO
(Tomando un puñado de envolturas)
Sí lo sé.

Cañabrava entra en duda de las acciones de su compañero, intrigado y con algo de sospecha pregunta a Carbonerito cuáles son sus intenciones al quemar esos papeles.

(CONTINUED)

Anexo 4. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 3

CONTINUED:

3.

CAÑABRAVA
Entonces, ¿Que estas haciendo?

CARBONERITO
(Tirando la envoltura de
comida en la olla)
Estoy ayudando a conservar el medio
ambiente.

CAÑABRAVA
(Acercandose a la olla)
Pero, ¿quemando papel?

CARBONERITO
(Revolviendo la olla)
¡Claro! en la naturaleza nada se
crea, nada se destruye, solo se
transforma.

Carbonerito sin inmutarse afirma que él, aunque de forma
algo extraña, él está ayudando a la conservación del medio
ambiente.

CARBONERITO
(Probando la cocción)
¡Yo solo quiero darle mas sabor al
almuerzo con estas envolutras de
comestibles!

CARBONERITO
De esa manera reutilizo el papel y
hago parte del reciclaje.

CARBONERITO
(acercando la cuchara de palo
a Cañabrava)
¡Y además le da le mejora el sabor
a esta sopa! ¿quieres probar?

CAÑABRAVA
(Se aleja de la olla con cara
de disgusto)
No gracias Carbonerito.

Cañabrava continua sin entender cuál es el mecanismo de
reciclaje que maneja Carbonerito.

CAÑABRAVA
(De espaldas a Carbonerito se
rasca la cabeza, prosigue a
voltearse y preguntar.)
¿Me puedes explicar como es que se
recicla así?

(CONTINUED)

Anexo 5. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 4

CONTINUED:

4.

CARBONERITO
(Mientras echa sal a la sopa)
Es muy fácil. Ya te explico

Carbonerito muestra a Cañabrava como usa las envolturas de alimentos en pro de sazonar los alimentos

CARBONERITO
(Buscando otros condimentos)
En vez de botar las envolturas, con una untadita de cajitas de caldo de gallina, otra de chuspas de papitas y galletas se mejora el sabor de las sopas!

CARBONERITO
(Mostrando el colador)
Luego esto se cuele antes de servirse y se muelen.

CAÑABRAVA
Ah! se muelen para botarlas, verdad?

CARBONERITO
Botarlas? No! con eso se puede hacer tortas!

CARBONERITO
¿Ves? ¡Estoy reutilizando el papel!

Luego de entender el punto de vista de Cañabrava, el resto de la conversación se basa en Cañabrava enseñando a su compañero formas efectivas y sanas en la reutilización de materiales.

CAÑABRAVA
(Buscando entre el costal de papel y sacando uno de ellos)
Seria mejor que el papel ¡Como este mira!, sea usado por ambas caras. Las carpetas, sobres y empaques, se pueden reutilizar para el mismo uso que tenían o para otros.

CARBONERITO
(revolviendo la sopa absorto por la explicación de cañabrava)
ahhhh.. ya.

(CONTINUED)

Anexo 6. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 5

CONTINUED:

5.

CAÑABRAVA
Tambien estás quemando los papeles
y eso hace daño el medio ambiente

CARBONERITO
(asombrado)
¡En serio! no lo habia visto de
asi.

CARBONERITO
¡Claro! entonces si reciclamos
todo tipo de papel, asi talamos
menos arboles.

Carbonerito y Cañabrava se disponen a retirar los papeles
que fueron echados al fuego.

CAÑABRAVA
(Metiendo a la bolsa las
envolturas rescatadas)
Voy a buscar que actividades
podemos hacer con estos papeles.

CARBONERITO
(Echando nuevos ingredientes a
la olla)
¡Yo haré un nuevo almuerzo para
todos!

EXTERIOR. BOSQUE. CERCA AL RIACHUELO. DIA

Se muestran de nuevo a todos los integrantes de los
cuidapalos almorzando cerca al riachuelo.

TOTUMITO
(comiendo con mucho apetito)
¡Por fin! ¡que almuerzo mas rico!

CAÑABRAVA
(poniendose de pie)
¡Muchachos luego que acabemos el
almuerzo, tenemos una nueva
actividad!

TOTUMITO, HELECHOS, CHIMINANGO,
CHONTADURO
(dirigiendo su mirada hacia
Cañabrava)
¿Cual?

(CONTINUED)

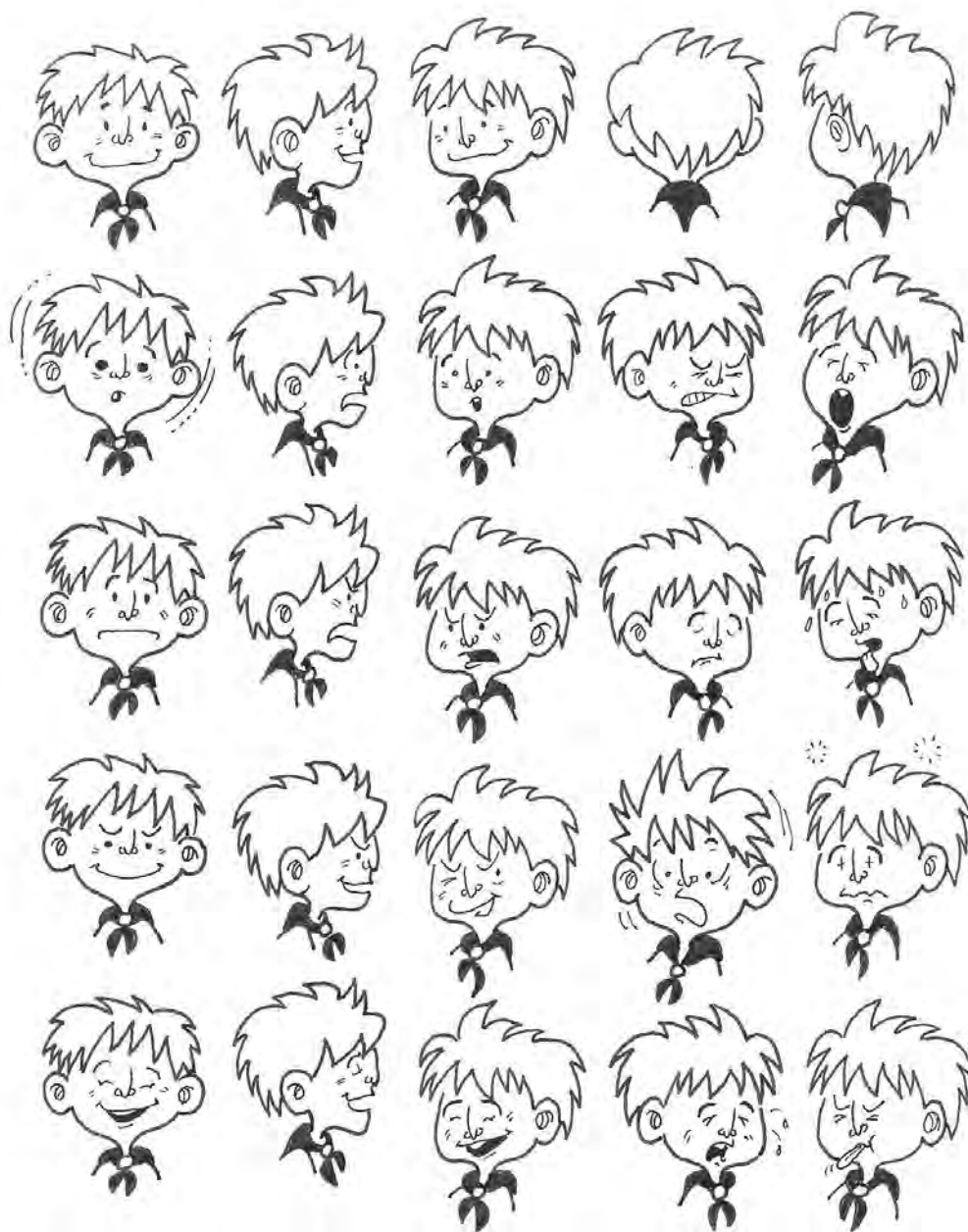
Anexo 7. Guion literario "Los Cuidapalos" – Pagina 6

CONTINUED:

6.

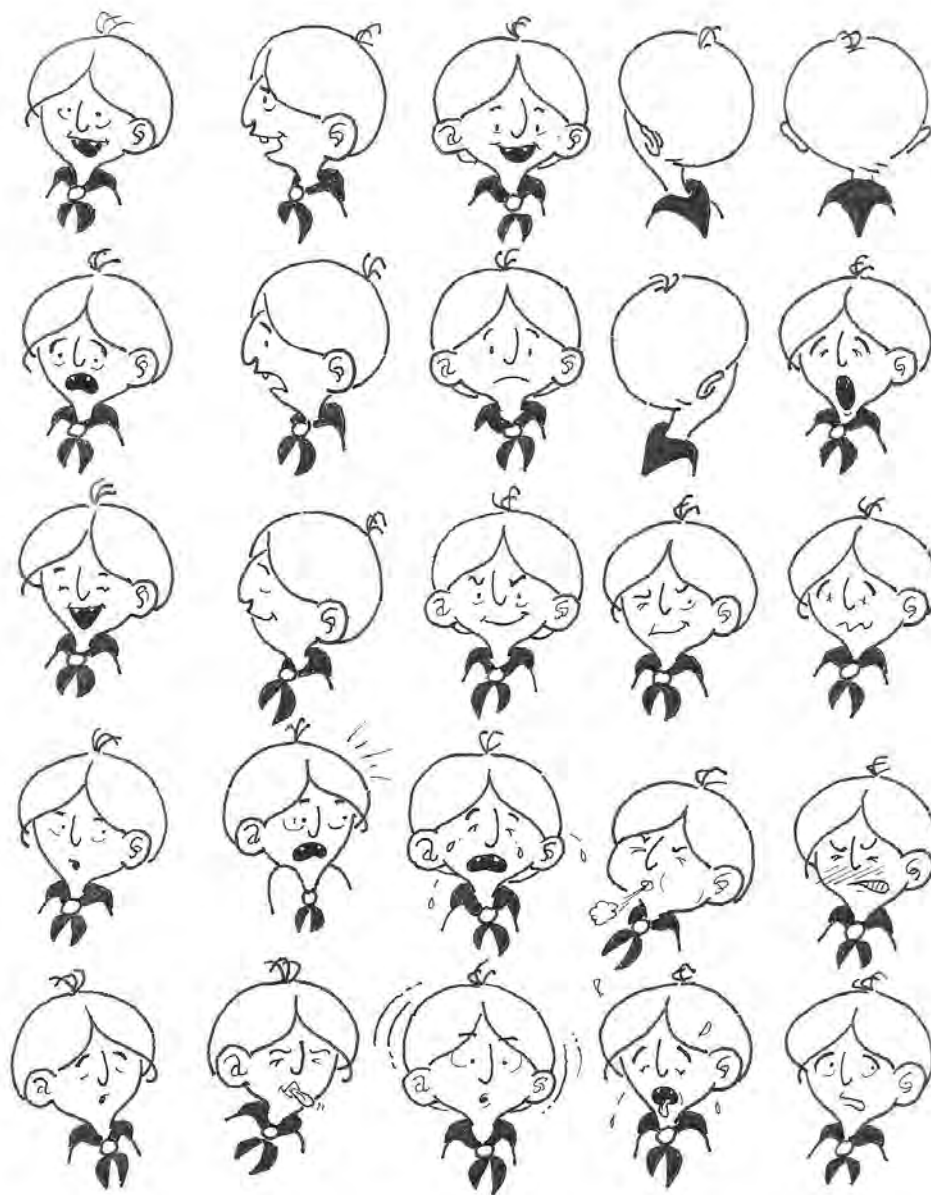
CARBONERITO, CAÑABRAVA
(Mostrando el costal)
¡Haremos papel reciclado!

Anexo 8. Hoja de personaje - Helecho



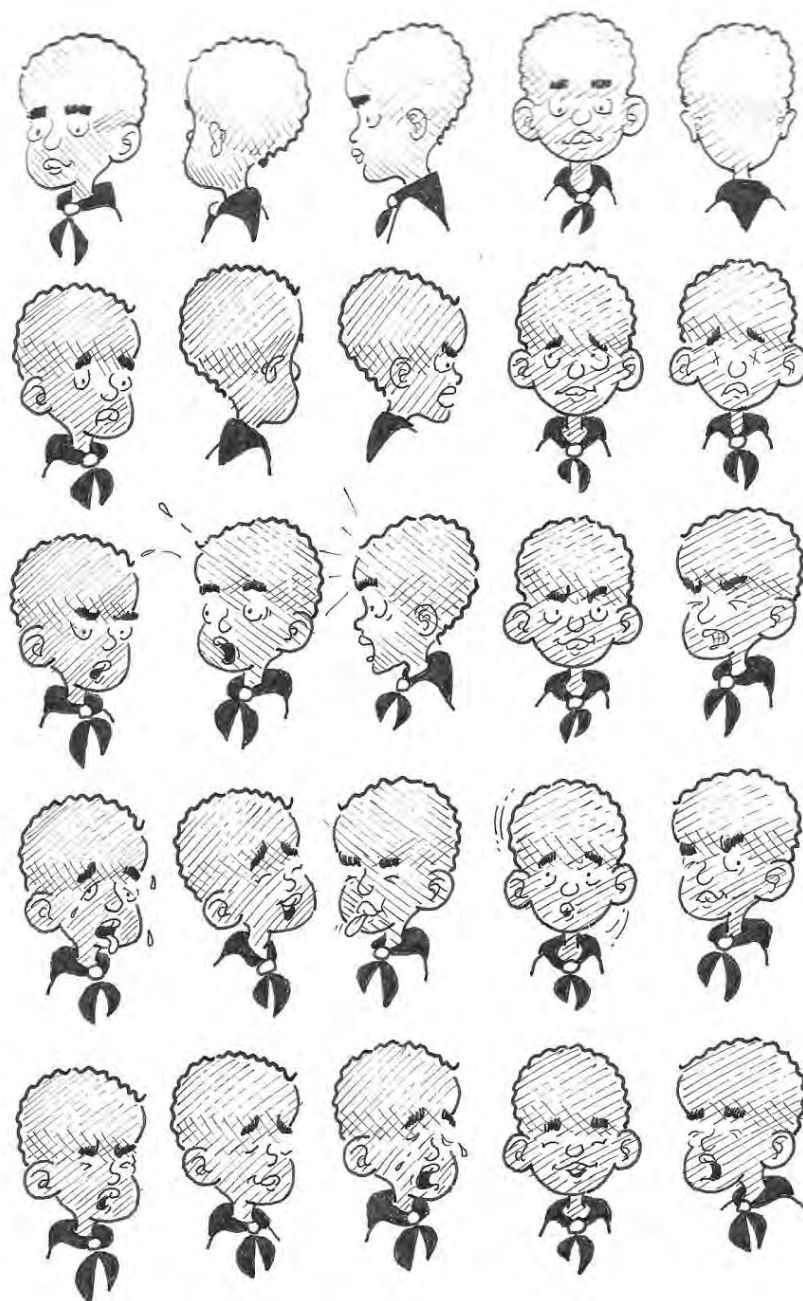
Personaje 2: "HELECHO"

Anexo 9. Hoja de personaje - Chontaduro



Personaje 3: "CHONTADURO"

Anexo 10. Hoja de personaje - Carbonerito



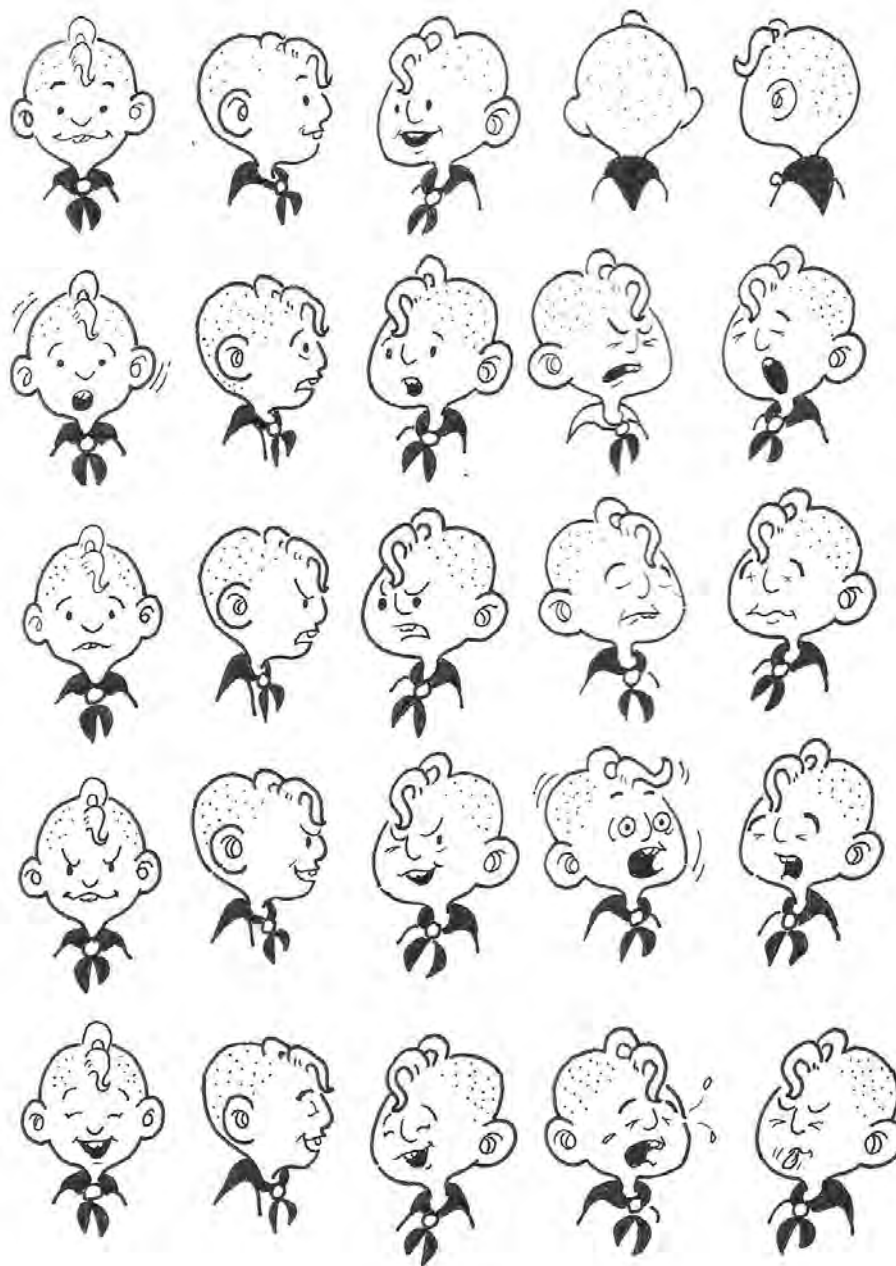
Personaje 4 : "CARBONERITO"

Anexo 11. Hoja de personaje - Chiminango



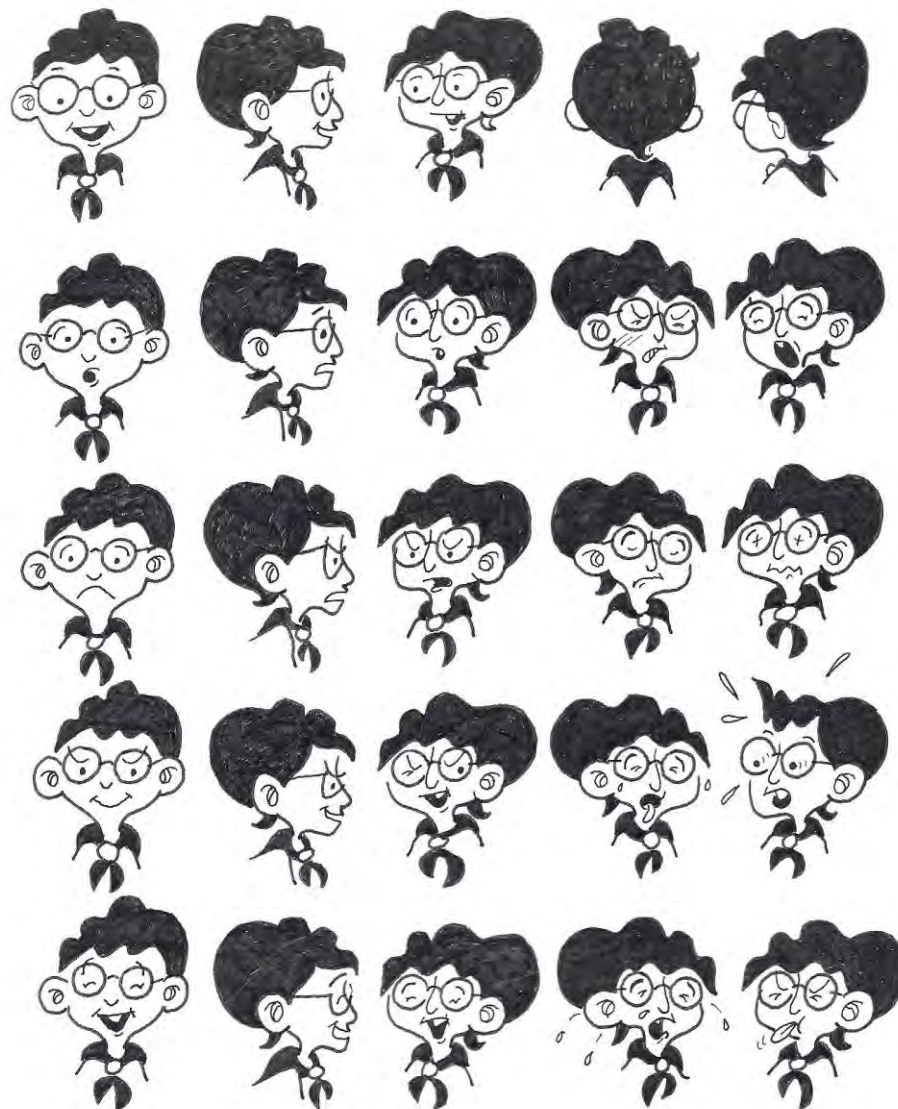
Personaje 5: "CHIMINANGO"

Anexo 12. Hoja de personajes - Totumito



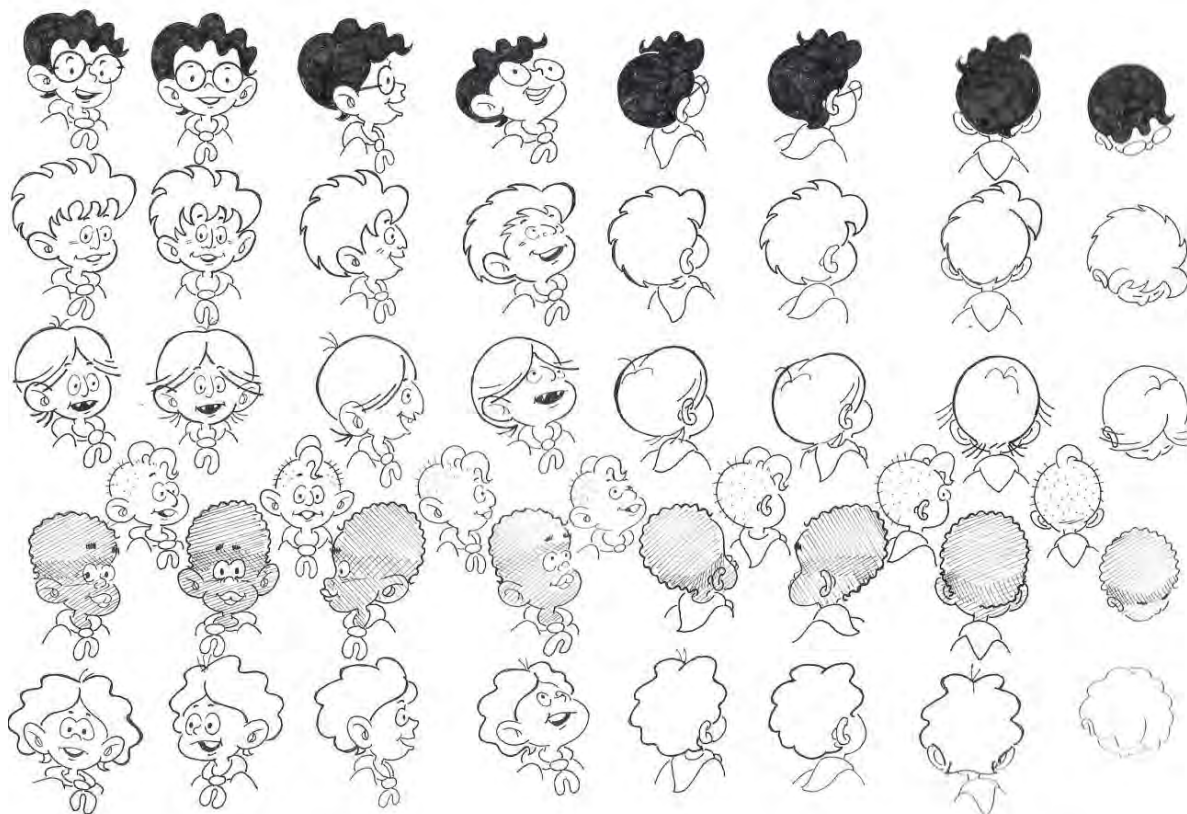
Personaje 6 - "TOTUMITO"

Anexo 13. Hoja de personajes - Cañabrava

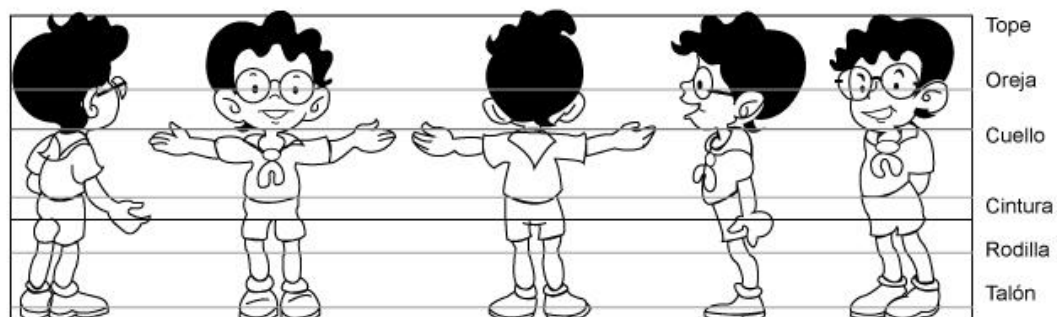
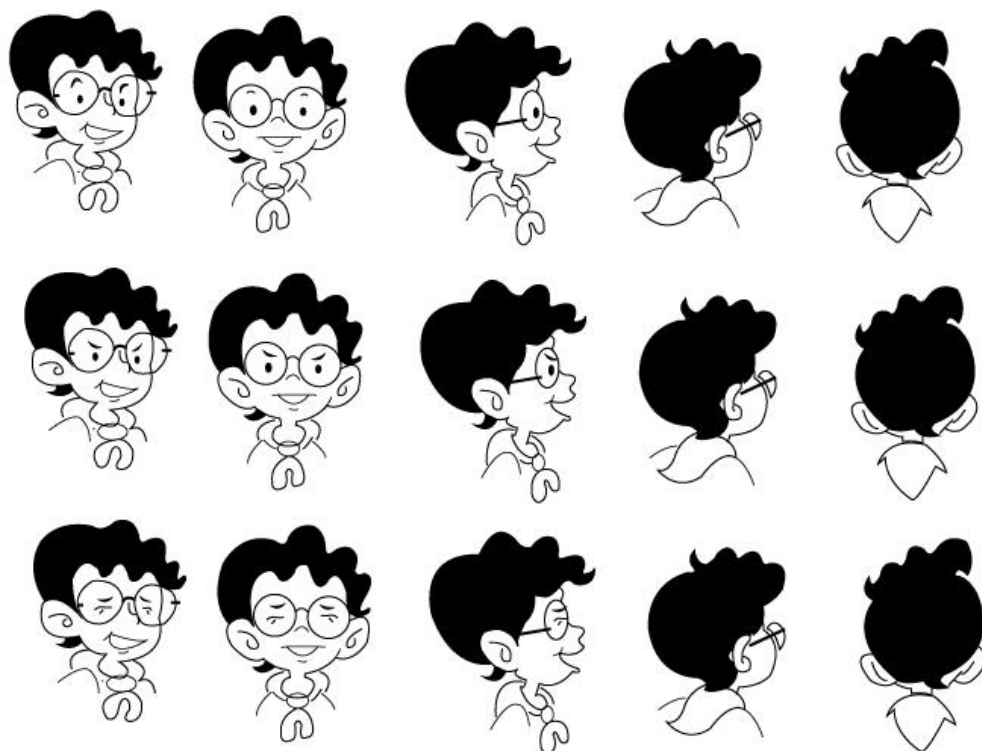


Personaje I : "CANABRAVA"

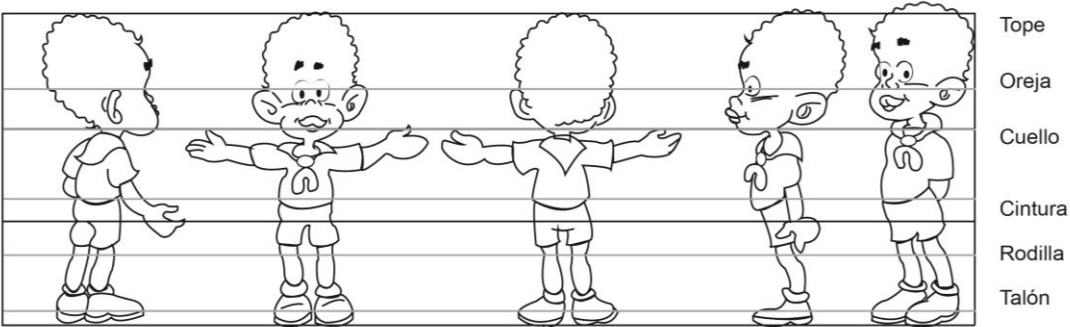
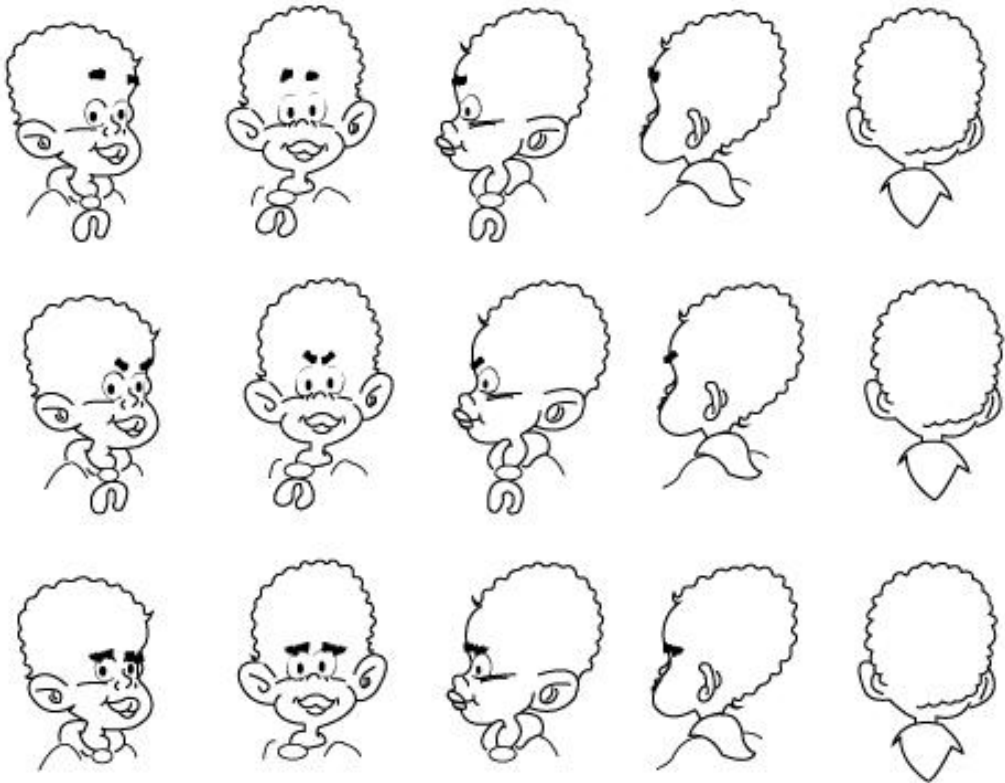
Anexo 14. Hoja de personajes – diseño actualizado.



Anexo 15. Hoja de personajes actualizada Cañabrava

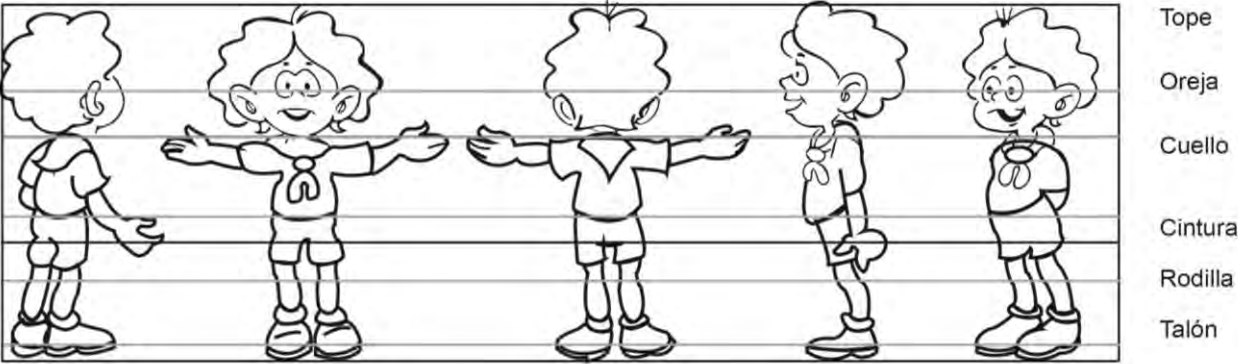


Anexo 16. Hoja de personajes actualizada Carbonerito

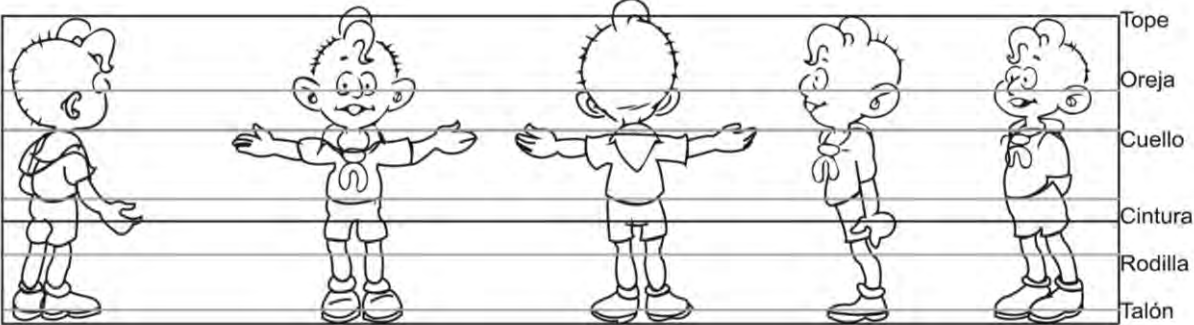


Anexo 17. Hoja de personajes actualizada Chiminango y Totumito

PERSONAJE 5 CHIMINANGO

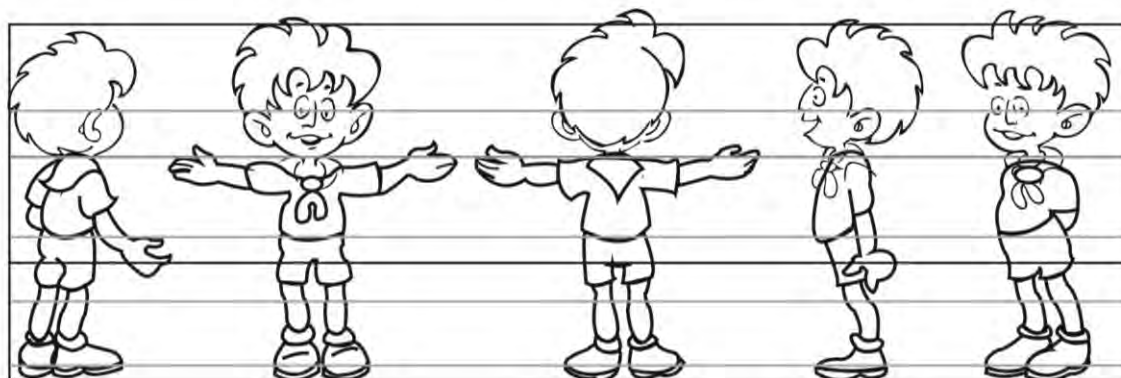


PERSONAJE 6 TOTUMITO



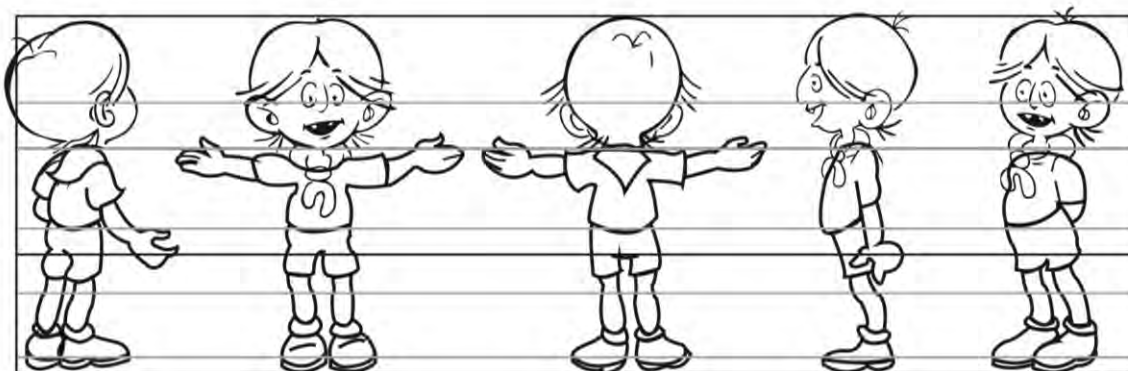
Anexo 18. Hoja de personajes actualizada Helechos y Chontaduro

PERSONAJE 3 HELECHO



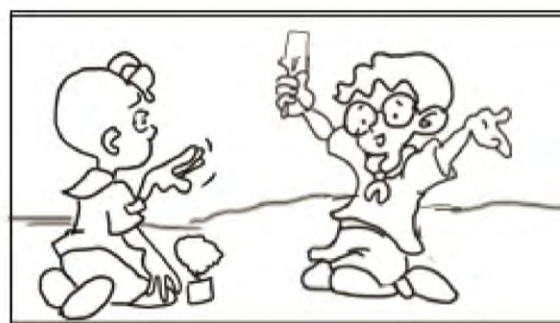
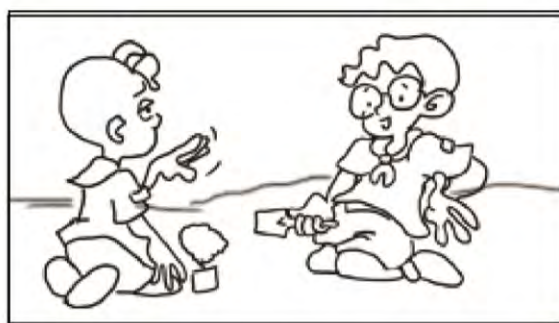
Tope
Oreja
Cuello
Cintura
Rodilla
Talón

PERSONAJE 4 CHONTADURO

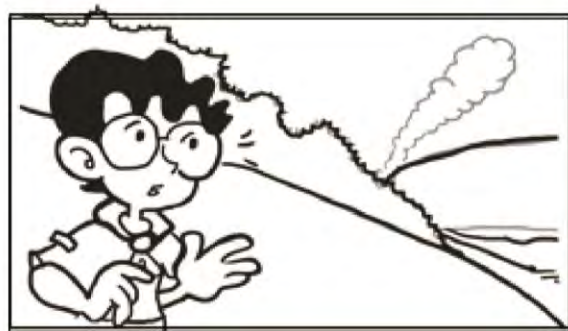
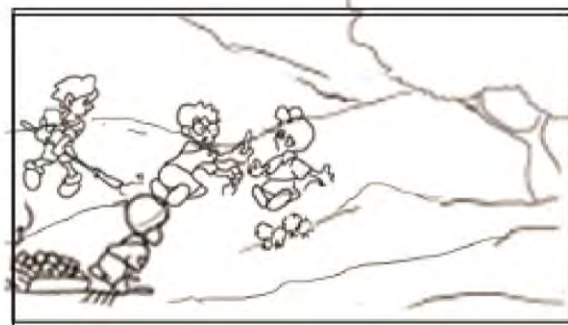


Tope
Oreja
Cuello
Cintura
Rodilla
Talón

Anexo 19. Storyboard - 1



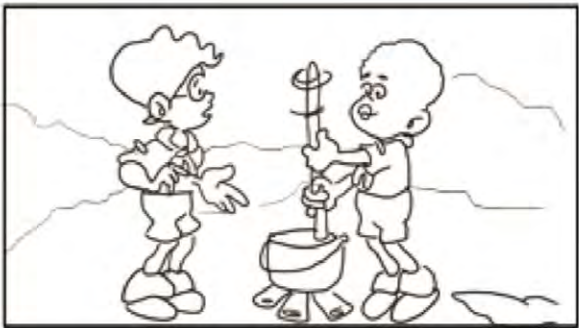
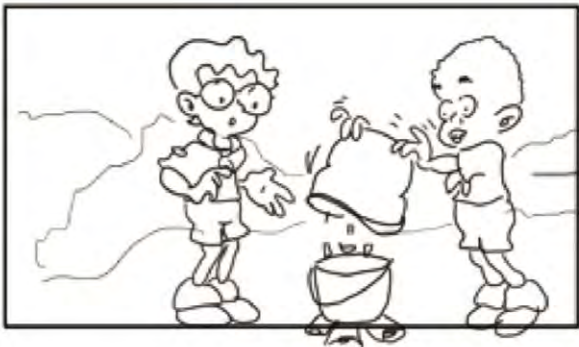
Anexo 20. Storyboard - 2



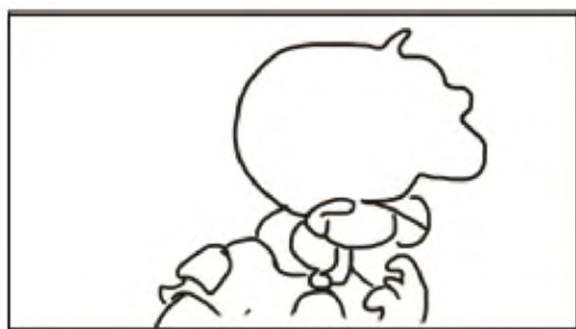
Anexo 21. Storyboard - 3



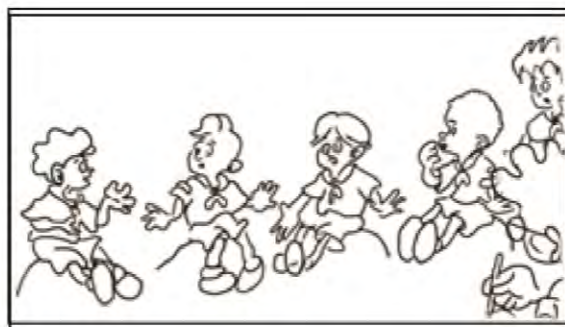
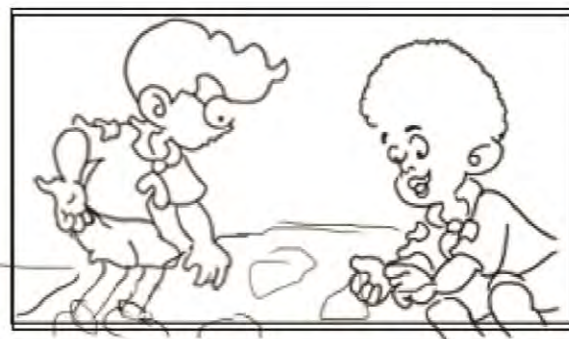
Anexo 22.Storyboard - 4



Anexo 23. Storyboard – 5



Anexo 24. Storyboard - 6













Anexo 25. Guion Técnico – 1

Título: Los Cuidapalos

SCENE 1

PAGE 1






SHOT	FRAME	HD_1080p HD_720p 720_405	ACTION	DIALOGUE
			int  Day Night introduccion cabezas animadas de cada personaje	introduccion musical se mencionan los nombres de los personajes
			int  Day Night plano general se muestran los cuidapalos en sus actividades	Sonidos ambientales
			int  Day Night se cierra el plano se empieza a oir una conversacion aunque no se entiende lo que se dice	sonidos indistinguible de charlas
			int  Day Night cañabrava reacciona y deja de plantar el arbol	totumito: ¡Cañabrava! ¿Podemos parar un
			int  Day Night dialogo entre personajes	totumito: Estoy cansado y tengo muuuuuuucha hambre.

Anexo 26. Guion Técnico - 2

Título: Los Cuidapalos

SCENE 1

PAGE 2






SHOT	FRAME HD_1080p HD_720p 720_405	ACTION	DIALOGUE
PANEL		Int Ext Day Night dialogo entre dos personajes Cañabrava alza sus brazos con emoción	CAÑABRAVA Tienes razón Totumito. ¡Muchachos! dejemos esto un rato y vayamos a preparar el almuerzo.
PANEL		Int Ext Day Night dialogo entre dos personajes totumito mueve su cabeza de lado a lado buscando a carbonerito	TOTUMITO ¿Y que se hizo Carbonerito?
PANEL		Int Ext Day Night El personaje principal grita y pregunta a los demas compañeros mientras ellos todavia se encuentran sembrando	CAÑABRAVA ¿Alguien lo ha visto? TOTUMITO, HELECHOS, CHIMINANGO, CHONTADURO (al unisono) ¡NO!
PANEL		Int Ext Day Night El personaje principal se va caminando por el bosque	CAÑABRAVA Esperenme aqui un ratico, ¡Voy a buscarlo!
PANEL		Int Ext Day Night cañabrava camina en el bosque a paso mas acelerado	sonido de pasos corriendo

Anexo 27. Guion Técnico - 3

Título: Los Cuidapalos

SCENE 2

PAGE 3






SHOT	FRAME	ACTION	DIALOGUE
	HD_1080p HD_720p 720_405		
		Int. Night cañabrava esta alerta de un humo que se ve a lo lejos y se sorprende	CAÑABRAVA (Sonido de admiración) ¿Que esta pasando?! Tengo que ver.
		Int. Night preocupado, va corriendo hacia el sitio de la quema corre a gran velocidad	sonido de pasos corriendo
		Int. Night Acelera sus pasos, ve a carbonerito y lo llama con alteración	CAÑABRAVA Aqui estabas carbonerito pero ¿Que estas haciendo?!
		Int. Night Carbonerito responde al llamado se sorprende cuando oye su nombre	sonido de admiracion(!)
		Int. Night carbonerito se dispone a echar papeles en una olla tiene preparado una fogata	CARBONERITO la bolsa y la acerca a la fogata) Adelantando el almuerzo.

Anexo 28. Guion Técnico - 4

Título: Los Cuidapalos

SCENE 1

PAGE 5

SHOT	FRAME	HD_1080p HD_720p 720_405	ACTION	DIALOGUE
			int Ext Day Night discusion entre cañabrava y carbonerito mientras el echa papeles al fuego	CARBONERITO ¡Claro! en la naturaleza nada se crea, nada se destruye, solo se transforma.
			int Ext Day Night Cañabrava esta sorprendido	sonido de admiracion(!)
			int Ext Day Night discusion entre cañabrava y carbonerito carbonerito explica a cañabrava su punto de vista mientras sigue "cocinando"	CARBONERITO ¡Yo solo quiero darle mas sabor al almuerzo con estas envolturas de comestibles! De esa manera reutilizo el papel y hago parte del reciclaje.
			int Ext Day Night discusion entre cañabrava y carbonerito mientras carbonerito mezcla la olla	CARBONERITO ¡Y además le da le mejora el sabor a esta sopa!
			int Ext Day Night Cañabrava se encuentra confundido lo demuestra con su expresión corporal	CAÑABRAVA ¿Me puedes explicar como es que se recicla así?






Michelle Motato 2012

Anexo 29. Guion Técnico - 5

Título: Los Cuidapalos

SCENE 1

PAGE 6

SHOT	FRAME HD_1080p HD_720p 720_405	ACTION Int Ext Day Night	DIALOGUE
PANEL		carbonerito le muestra unos empaques mientras explica su version	CARBONERITO Es muy fácil. Ya te explico En vez de botar las envolturas, con una untadita de cajitas de caldo de gallina, otro de chupapas de papitas y gallotas se mejora el sabor de las sopas!
PANEL		carbonerito le muestra un colador mientras explica su version	CARBONERITO Luego esto se cuele antes de servirse y se muelen. CAÑABRAVA Ah! se muelen para botarlas, verdad?
PANEL		esta contento y lo demuestra con sus gestos	CARBONERITO Botarlas? No! con eso se puede hacer tortas! ¿Ves? ¡Estoy reutilizando el papel!
PANEL		cañabrava le muestra otro papel mientras habla con carbonerito y explica como se debe reciclar bien	CAÑABRAVA Seria mejor que el papel ¡Como este mira!, sea usado por ambas caras. Las carpetas, sobres y empaques, se pueden reutilizar para el mismo uso que tenían o para otros. CARBONERITO ahhhh.. ya.
PANEL		carbonerito entiende el porque de las explicaciones de cañabrava	CAÑABRAVA Tambien estás quemando los papeles y eso hace daño el medio ambiente CARBONERITO (asombrado) ¡En serio! no lo había visto de así.

Michelle Motato 2012

Anexo 30. Guion Técnico - 6

Título: Los Cuidapalos		SCENE 1	PAGE 7
SHOT	FRAME HD_1080p HD_720p 720_405	ACTION	DIALOGUE
		int. Ext. Day Night se disponen a recoger papel que cayó sobre el suelo	CARBONERITO ¡Claro! entonces si reciclamos todo tipo de papel, así talamos menos árboles. CAÑABRAVA Voy a buscar que actividades podemos hacer con estos papeles.
		int. Ext. Day Night cañabrava se acerca al grupo	sonido de diálogos incomprensibles
		int. Ext. Day Night cañabrava habla con fuerza a los cuidapalos	CAÑABRAVA ¡Muchachos, tenemos una nueva actividad!
		int. Ext. Day Night cañabrava habla con fuerza a los cuidapalos	TOTUMITO, HELECHOS, CHIMINANGO, CHONTADURO ¿Cual?
		int. Ext. Day Night cañabrava habla con fuerza a los cuidapalos	CAÑABRAVA ¡Haremos papel reciclado!

Michelle Motato 2012

Anexo 31. Propuesta extra de arte conceptual - 1



Anexo 32. Propuesta extra de arte conceptual - 2



Anexo 33. Propuesta extra de arte conceptual - 3



Anexo 34. Propuesta extra de arte conceptual - 4



Anexo 35. Propuesta extra de arte conceptual - 5



Anexo 36. Propuesta extra de arte conceptual – 6

